

Por sólo 450 ptas. 2'70€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 16
Play manía
HOBBY PRESS
Portugal 547 $ Cont.
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Guías Completas
TOY STORY 2
GRAND THEFT AUTO 2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reviews
SYPHON FILTER 2
MANAGER DE LIGA
MEDIEVIL 2
FEAR EFFECT
NOVEDADES
F1 2000 y
F1 Racing Championship
VIVE LA EMOCIÓN DE LA FÓRMULA 1
Previews: JEDI POWER BATTLES, NIGHTMARE CREATURES 2, JACKIE CHAN, TOMBI! 2, SF EX2...









PlayStation

PC CD

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



SUMARIO

Número 16 - Mayo 2000

EDITORIAL

Resulta evidente que hay por ahí muchas personas interesadas en desprestigiar a los videojuegos, gente que gusta de inventarse historias que, aún siendo tan absurdas que pueden llegar a provocar la carcajada, son secundadas y trasmitidas sin pudor por algunos medios de comunicación carentes de toda ética profesional y sedientos de morbo.

Ejemplos podemos encontrarlos a montones, pero el último ataque a un videojuego ha rozado la indecencia. Obviamente, nos estamos refiriendo al "caso" *Final Fantasy VIII*. El juego de Square ha sido acusado por algunos medios de comunicación, supuestamente serios, de ser algo así como el inductor a un horrible parricidio. Sin ningún tipo de información contrastada, sin ningún análisis riguroso previo, sin siquiera interrogar al sospechoso, algunos "profesionales" del periodismo han arramplado sin contemplaciones contra un videojuego cuya única culpa ha sido la de haber aparecido en el cuarto de un chico que, desgraciadamente, parece tener problemas mucho más graves y complejos que el simple hecho de poseer una consola.

Nuestra indignación, como, suponemos, la de muchos de vosotros, es enorme. Que un periódico de difusión nacional dedique su portada a una información no contrastada nos parece deplorable. Que los programas sensacionalistas de televisión sigan prestándose al morbo cuando hasta la policía ha difundido un comunicado limpiando el nombre del juego, es la cima del descaro. Estamos ya absolutamente hartos de que el sensacionalismo se cebe en los videojuegos y de que las acusaciones se sucedan sin ninguna justificación. ¿Hasta cuándo tendremos que soportar esta situación?

Lo único que nos consuela en esta triste historia es pensar que somos millones los usuarios que hemos jugado a *Final Fantasy VIII* y que sabemos de lo absurdo de estas acusaciones. Afortunadamente, somos muchas las personas a las que ya no se nos puede engañar con falsa palabrería y que sabemos perfectamente que, digan lo que digan algunos, el bueno de Squall no tiene ni la más mínima culpa en este lamentable asunto, asunto que, de verdad, ojalá no se hubiera producido nunca.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

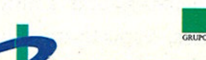
Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

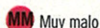


¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

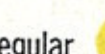
Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

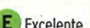



Muy malo

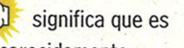

Malo


Regular


Bueno


Muy bueno


Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo  significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

KONAMI apuesta por la variedad

Durante los próximos meses, y como viene siendo habitual, Konami va a seguir al pie del cañón proporcionándonos una nueva hornada de títulos entre los que será posible encontrar casi de de todo. Si pensabas que el máximo de la originalidad había sido BeatMania, espera a ver esta remesa de nuevos juegos...

Hyper Bishi Bashi

Bajo este extraño nombre, Konami ha recopilado cinco alocadas máquinas recreativas japonesas que nos invitan a participar en las 96 pruebas de habilidad más hilarantes y disparatadas que jamás hayáis podido imaginar. La mecánica de cada prueba varía, pero todas ellas nos invitarán a demostrar nuestra pericia y y nuestros reflejos. *Bishi Bashi* va a ser uno de los títulos más divertidos de la compañía. Antes del verano se pondrá a la venta.





Fisherman Bait 2

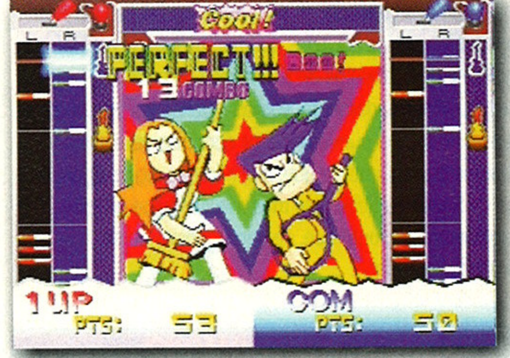
La secuela del juego de pesca más divertido de PlayStation presentará una buena colección de novedades que serán muy bien recibidas por los amantes de este tranquilo deporte. La más importante será el modo para dos jugadores a pantalla partida, aunque también se van a incluir nuevos entornos donde poner a prueba nuestra habilidad con la caña, un montón de especies nuevas y un control que aprovechará las posibilidades del mando Dual Shock.



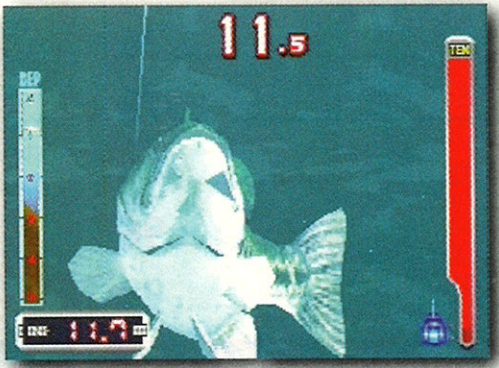
Suikoden II

Junto con el cada vez más próximo lanzamiento del RPG de tablero *Vandal Hearts II*, que estará traducido al castellano, Konami nos prepara también la secuela de otro de sus juegos de rol emblemáticos, *Suikoden II*. La principal novedad con su antecesor, residirá en un entorno gráfico también basado en las 2D, pero mucho más cuidado y repleto de detalles, personajes e ítems. Aunque no está confirmado, podría salir traducido.





Los 96 juegos que contiene *Bishi Bashi* son un homenaje a los clásicos de los 80, así como a los juegos musicales de Konami.



Cuando pique algún pez, podremos ver como se revuelve gracias a una espectacular cámara submarina.



El juego contará con un sistema de turnos similar al que ofrecen juegos como *Final Fantasy*, aunque manejaremos muchos héroes.

Un concurso literario para jóvenes promesas

Dinamic Multimedia va a convocar el I Concurso Literario de Relato Corto, en el que podrá participar cualquier ciudadano español mayor de 16 años que no haya publicado ningún relato hasta la fecha. La temática de los relatos deberá versar sobre el mundo de la informática y los videojuegos, no admitiéndose ningún trabajo que ya haya sido publicado en cualquier otro formato (libro, revista, fanzine, página web, etc). El plazo de admisión de los relatos comenzará el 24 de Abril, y quedará cerrado el 24 de Mayo. Para más información, consultad a partir del 17 de Abril la web de Dinamic Multimedia: www.dinamic.net.

Nuevos periféricos de ACCLAIM

Como ya os adelantamos en nuestro número anterior, Acclaim ha llegado a un acuerdo con ED Games para distribuir periféricos de consola y ordenador en España. Fruto de esta colaboración ya está disponible el volante McLaren, y muy pronto lo estarán una amplia gama de Pads Analógicos y tarjetas de memoria. Estos productos no sólo tendrán un atractivo diseño y una amplia gama de prestaciones, sino que además saldrán a muy buen precio: 2.990 y 990 pesetas, respectivamente. Así pues, estad atentos, que hay oferta a la vista



VIRGIN nos "reclutó" para la presentación de ARMY MEN

El pasado Viernes 17 de Marzo Virgin nos invitó a la presentación en España de la saga *Army Men*, que se celebró en unas instalaciones "antiestress" para ejecutivos, en el madrileño pantano de Atazar, donde además de probar las delicias de la comida casera, participamos (más bien sufrimos) en todo tipo de pruebas. Tiro con arco, escalada, piragüismo y carreras campo a través son sólo un ejemplo de los "ejercicios castrenses" por los que pasamos, y que culminaron en un emocionante circuito de paintball en el que todos los participantes tuvimos la ocasión de embadurnar con pintura a los compañeros.
Así, el día transcurrió entre risas, pruebas, buena comida y un ambiente inmejorable, sólo deslucido por las prodigiosas agujetas que sufrimos al día siguiente.
¡Y es que nadie sabe los sufrimientos por los que hemos de pasar día a día para que la revista llegue a vuestro quiosco!



Entre las múltiples actividades que realizamos estuvo la de deslizarnos en tirolina. Más de uno terminó sin poder "sentir las piernas".

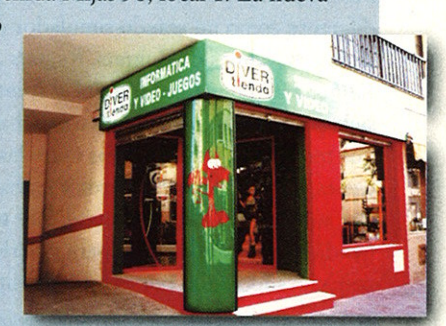
Ganadores de los pasatiempos de marzo

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Medal of Honor* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de febrero. Enhorabuena a todos.

Manolo Páez Marín .... Almería
Fernando Galindo Pascual .... Barcelona
José Fernández Requena .... Barcelona
Ruth Vidal Álvarez .... La Coruña
Enrique Martínez Ortega .... La Rioja
Andrés Medina Castro .... Madrid
Iker Sánchez Casado .... Madrid
Daniel García Cañas .... Madrid
David Álvarez Fernández .... Madrid
Yolanda Rodríguez Moreno .... Madrid
José A. Nicolás Lax .... Murcia
Fco. Javier Bueno Bueno .... Valencia
José Luis Castro Castro .... Valladolid
Santiago J. de la Huerga .... Zamora
Víctor Horna Berbegal .... Zaragoza

Divertienda cambia de dirección de Fuengirola

La franquicia que la cadena Divertienda tenía en la ciudad de Fuengirola se ha trasladado a la Avenida Mijas 38, local 1. La nueva tienda no sólo es más grande, si no que se encuentra además en una localización mejor comunicada. Para celebrar el traslado, sus responsables nos han anunciado su intención de organizar una "pequeña sorpresa" los próximos días, por lo que lo mejor será que sus clientes habituales no dejéis de pasaros a ver de qué se trata.



Importantes éxitos policiales contra la piratería

A lo largo del año ya son 35 las operaciones contra la piratería que las Fuerzas de Seguridad han realizado, interviniendo más de 10.000 CD-ROM piratas.
Algunas de ellas fueron bastante espectaculares, como la que realizó el Grupo MIP- A de la Comisaría del Cuerpo Nacional de Policía de Alcorcón (Madrid). Éste detuvo a dos personas como presuntos autores de defraudación a la Propiedad Intelectual al ocuparles, en un local de la calle La Nacho de Alcorcón, seis ordenadores, 15 grabadoras de CD-ROM y más de 3.000 videojuegos "piratas". La cuantía del material incautado ascendía a más de 18 millones de pesetas.
Ésta no fue la única operación realizada en la Comunidad de Madrid. Las Fuerzas de Seguridad ocuparon 11 CD-ROM falsos en los establecimientos "Recreativos Pecos" (en Valdemoro) y otros 52 en "Paperworks" (Madrid Capital).
A su vez, agentes del Grupo de Policía Judicial de la Comisaría de Hospitalet de Llobregat, intervinieron un total de 188 CD-ROM piratas" en dos puestos del mercadillo instalado en dicha localidad barcelonesa cada Domingo. Junto a los discos, la policía ocupó también una pequeña cantidad de droga y 34.000 pesetas.
A la importante aportación de estas operaciones, hay que añadir la aparición de las primeras sentencias judiciales contra "piratas". Virtud a ellas, Jorge García Peña, Iván López Arias y Miguel Martín Mejías han sido condenados a seis meses de multa (cada uno) y a pagar unas indemnizaciones de un millón ciento dieciocho mil pesetas. Del mismo modo, Carlos Miguel Curado Bayona ha sido condenado a seis meses de multa y a indemnizar a ADESE con 200.000 pesetas por un delito de defraudación de la Propiedad Intelectual. Todas estás condenas se han producido a tenor de una intervención antipiratería realizada a finales de 1998 en el mercado de San Antonio. En todos los casos, además, los condenados deberán abonar las costas judiciales.
Gracias al esfuerzo conjunto de la policía y de los jueces, el índice de piratería ha descendido palpablemente (se encuentra en torno al 60-65%), si bien es cierto que todavía queda mucho hasta que acabemos que esta lacra del sector.

PROEIN: juegos para todos los públicos

Proein planea poner a la venta en los próximos meses dos nuevos títulos de temática tan diferente como un sesudo simulador de trenes, *Railroad Tycoon II*, y las nuevas aventuras de los chavalines de Rugrats, *Rugrats Studio Tour*.

Railroad Tycoon II nos pondrá al frente de una compañía ferroviaria de principios del siglo pasado. Nuestro objetivo será hacernos lo más ricos posible, para lo que tendremos que tender líneas ferroviarias entre las distintas ciudades, construir estaciones, comprar trenes, y transportar pasajeros y mercancías.

Por su parte, en *Rugrats Studio Tour* tendremos que volver a tomar el control de esta panda de niños televisivos para guiarlos por un estudio de cine y ayudarles a rodar una película, superando por el camino minijuegos de carreras, plataformas y habilidad.



En *Railroad Tycoon II* tendremos que construir vías de tren entre las distintas ciudades, y así hacernos inmensamente ricos transportando todo tipo de gente y mercancías .



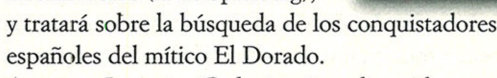
Rugrats Studio Tour presentará varios minijuegos protagonizados por los héroes de la serie televisiva que pondrán a prueba nuestra habilidad y reflejos.





Licencias de oro para Ubi Soft

La veterana compañía francesa Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con la compañía Light and Shadow Production para realizar juegos de PlayStation de dos jugosas licencias: *The Road to El Dorado* e *Inspector Gadget*. The Road to El Dorado será el título de la próxima película de animación de la factoría DreamWorks (la de Spielberg), y tratará sobre la búsqueda de los conquistadores españoles del mítico El Dorado.



A su vez, *Inspector Gadget* será un divertido plataformas en el que encarnaremos al famoso héroe televisivo, teniendo que superar todo tipo de trampas y obstáculos con nuestros gadgets.

Todavía no hay fecha de lanzamiento previsto para ninguno de estos juegos, pero todo apunta a que *The Road* verá la luz en el primer trimestre de 2001 (tras el estreno de la película) e *Inspector Gadget* para finales de este 2000. Seguiremos informando.



Calendario de lanzamientos

Army Men: Air Attack	14 de Abril
Battletanx Global Assault	12 de Mayo
Caesar Palace 2000	21 de Abril
Crusaders of Might And Magic	14 de Abril
Everybody´s golf 2	26 de Abril
Fear Effect	7 de Abril
F-1 2000	22 de Marzo
F-1 Racing Championship	12 de Mayo
Gekido	19 de Mayo
Jimmy White´s 2	31 de Marzo
Manager de Liga	7 de Abril
Mary Kings	31 de Marzo
Medievil2	19 de Abril
Primera División Stars	8 de Marzo
Road Rash Jailbreak	22 de Marzo
Superbike 2000	8 de Marzo
Syphon Filter 2	12 de Abril
Teleñecos Motormania	19 de Abril
Theme Park World	22 de Marzo
Urban Chaos	31 de Marzo
Vampire Hunter D	24 de Marzo

Los más vendidos (del 1 de marzo al 10 de abril)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RESIDENT EVIL 3	F-1 2000	GRAN TURISMO 2	FEAR EFFECT	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	TEKKEN 3 (PLATINUM)	BICHOS (PLATINUM)	GRAN TURISMO (PLATINUM)	RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)	ISS PRO EVOLUTION

*Lista facilitada por

Los más alquilados (del 15 de marzo al 10 de abril)



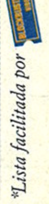








1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAN TURISMO 2	PRIMERA DIVISIÓN STARS	RESIDENT EVIL 3	FIFA 2000	F-1 2000	SUPERBIKE 2000	FINAL FANTASY VIII	TOY STORY 2	UEFA 2000	INT. TRACK & FIELD 2

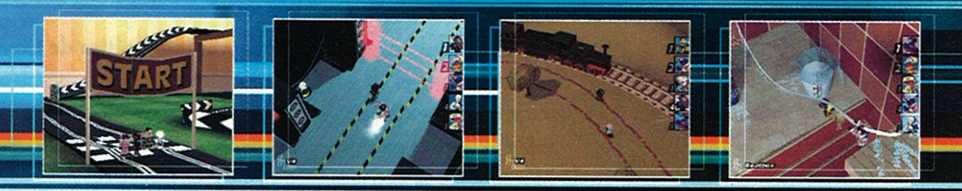


*Lista facilitada por

¡Esto no es un paseo!



www.codemasters.com



- Hasta 8 corredores en carrera
- 3 modos individuales de juego
- 2 modos multijugador
- 8 personajes mutados
- 16 armas especiales
- 32 pistas plagadas de obstáculos
- Acción en 3D

Temeraria, destructiva, malvada, asesina... ¡divertida!

Los Micro Maniacs sacuden fuerte, pegan patadas, luchan sucio..., lo que sea para abrirse camino en la casa y el jardín.

No hay principios, no hay prisioneros que valgan. Sólo 8 personajes mutantes destrozándolo todo y a todos los que se interpongan en su victoria...

¿Los ves venir? ...¡¡¡Corre!!!





Codemasters®

GENIUS AT PLAY

MICRO MANIACS™

Una carrera diferente a todo

Premios HOBBYPRESS 2000

El madrileño Círculo de Bellas Artes fue el escenario escogido por Hobby Press, el pasado 16 de Marzo, para la entrega de sus premios anuales. Premios que nuestra editorial entrega a las compañías del sector de los videojuegos y la informática que, a lo largo del año, han destacado de manera especial. La ceremonia fue conducida por el presentador Jesús Vázquez quien, tras abandonar la idea de que los premiados cogieran los premios de unas urnas, hizo gala de su simpatía y desparpajo naturales. Una vez concluida la entrega de premios, la fiesta se prolongó hasta altas horas de la madrugada. A continuación os ofrecemos la lista de premiados, y aprovechamos para darles la enhorabuena una vez más.

Categoría Videojuegos:
Hardware Más Innovador: Dreamcast (Sega).
Idea Más Original Para Un Videojuego: Metal Gear Solid (Konami).
Innovación Tecnológica: Quake III (Proein).
Fenómeno Del Año: Pokémon (Nintendo).
Aportación A La Difusión Del Videojuego: Sony Computer Entertainment España.
Compañía Española Del Año: Dinamic Multimedia.
Campaña Publicitaria del Año: Sony Computer España.

Categoría Informática de Consumo:
Fabricante De Hardware: Hewlett Packard.
Hardware Innovación Tecnológica: AMD.
Software de Productividad: Microsoft.
Software Divulgativo: Zeta Multimedia.
Empresa de Internet: Arrakis.
Telecomunicaciones: Ericsson.
Premio Especial Personaje del Año: Lara Croft.


Tras la ceremonia comenzó una fiesta que se prolongó hasta altas horas de la madrugada. ¡Había que ver las caras de la gente al día siguiente!


Lara Croft logró "convencer" a Jesús Vázquez para que le diera su premio.


Aunque no hubo premio para la mejor bailarina de limbo, nuestra compañera Susana se esforzó para conseguirlo.

Dragon Valor. Un beat'em up muy rolero



A principios de verano Sony pondrá a la venta *Dragon Valor*, un título inspirado en uno de los clásicos más famosos de Namco: *Dragon Buster*. Como en éste, asumiremos la identidad de un cazador de dragones que deberá recorrer toda suerte de mapeados acabando con estas malignas criaturas y con sus servidores usando un amplio repertorio de golpes y conjuros. Pero como no todo será lucha, también encontraremos personajes con los que hablar para obtener pistas, y tiendas en las que comprar objetos, casi como si se tratara de un RPG.
Por todo ello, *Dragon Valor* promete ser un título cuanto menos interesante y al que convendrá no perder de vista.

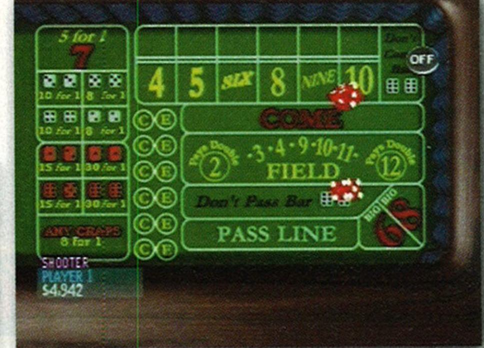
La vuelta al casino con VIRGIN

Este titular no viene a colación de que Virgin nos vaya a invitar a una noche loca en el casino de Madrid, sino porque próximamente va a poner a la venta *Midnight in Vegas* que será un completo simulador de casino que nos permitirá jugar a los juegos de azar más habituales de estos establecimientos, como los dados, el póker o la ruleta con vistas a hacernos con una inmensa fortuna.
A la emoción añadida de jugar por dinero (virtual, eso sí), habrá que añadir una excelente ambientación (*Midnight in Vegas* incluirá un CD Audio con canciones típicas de casino), y que admitirá hasta cuatro jugadores simultáneos. En breve podremos saber más cosas de este título tan…¿monetario?









Midnight in Vegas será un juego tan real como la vida misma. Si jugamos poco no nos haremos ricos, pero no nos arruinaremos. Por el contrario, si apostamos fuerte podemos perder hasta el Dual Shock.


Dual Force' Wireless Controllers
• Control inalámbrico hasta 6 metros de longitud y en ángulo de 100º.
• Comunicación por infrarrojos a través de 2 canales.
• 3 modos exclusivos de control: analógico, digital y de volante.
• Opción de apagado automático para el ahorro de baterías.
Dual Force' Joypad
• Controlador más avanzado de MadCatz para PlayStation
• Diseñado especialmente para juegos compatibles con vibración.
• 3 modos exclusivos de control: analógico, digital y de volante.
• Palancas gemelas de control analógicas.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
Dual Force' Racing Wheel
• Volante analógico y digital con pedales.
• Compatible con la vibración Dual Shock.
• Modos Analógico, Digital y Analógico Dual.
• 8 botones de acción digitales.
• Pedales de competición.
DUAL FORCE
MAD CATZ™
PROEIN
www.proein.com
Copyright © 2000 Mad Catz, Inc. Todos los derechos reservados a nivel mundial
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

CODEMASTERS pone a punto World Touring Cars

Tras dos excepcionales entregas de Toca Touring Car, Codemasters está preparando un título de similares características, pero de enfoque más semejante a Gran Turismo.

Aunque tan sólo tenemos en nuestro poder una versión muy prematura, ya os podemos decir que *World Touring Cars* apunta muy buenas maneras. Y es que sólo hace falta echar un vistazo a las imágenes para darse cuenta de que el diseño de los coches es más redondeado que en *Toca*, que las pistas resultan más complejas y que el espíritu del juego se aproxima más a lo que ofrecen las dos partes de *Gran Turismo*.





Entre los daños que podemos sufrir, está llevar colgando el parachoques hasta la línea de meta.

WTC nos ofrecerá al menos 80 modelos reales pertenecientes a fabricantes europeos, japoneses y americanos. Lo mejor de todo es que las licencias no van a impedir que Codemasters recree todo tipo de daños y averías sobre las carrocerías. Por su parte, los circuitos se alejarán de la simpleza vista en la saga *Toca*, y presentarán trazados más complejos que en algunos casos estarán basados en pistas auténticas como Laguna Seca. Obviamente, éstos no serán los únicos encantos del juego, ya que los efectos de luz, los entornos de los circuitos y otros efectos gráficos, como el humo, están siendo tratados con el mismo esmero.

En fin, poco más podemos añadir hasta que no tengamos una versión más avanzada, pero la toma de contacto con *World Touring Cars* no podía haber sido mejor. A mediados de mayo descubriremos todo su potencial.

Jeremy McGrath ficha por Acclaim

El siete veces campeón del mundo ha llegado a un acuerdo con Acclaim para patrocinar *Jeremy McGrath Supercross 2000*, un apasionante juego de motos que verá la luz en PlayStation hacia el mes de julio. En él controlaremos a un motorista (podremos elegir entre ocho aspirantes a campeones), que deberá superar 16 circuitos distintos (exteriores e interiores) para arrebatarle la corona al mismísimo Jeremy. Para ello, tendremos que realizar todo tipo de piruetas y exhibiciones de control con nuestras motocicletas. Gráficos de gran calidad, amplias modalidades de juego y un completo editor de corredores y circuitos, son los puntos más sugerentes de este título.



El espectacular anuncio de Final Fantasy IX

Los japoneses están disfrutando de un espectacular anuncio de Coca Cola creado para la televisión y que está protagonizado por Zidane, Vivi, Steiner, personajes de *Final Fantasy IX*. En él, estos personajes persiguen una chapa mágica de Coca Cola por un bello pueblecito. Después de verlo os podemos decir que no tiene desperdicio y que supera a las impresionantes secuencias de *FFVIII*. Por otra parte, ya se han desvelado algunos datos importantes sobre *Final Fantasy IX*, que será lanzado en Japón en junio. El juego recupera el look superdeformed del séptimo capítulo y algunas pautas de los primeros juegos de la saga. Pero ya os contaremos más cosas...



Breves & Fugaces

- Dejando a un lado los títulos de PS2, que ocupan los puestos más altos de las listas de ventas japonesas, *BeatMania 5th Mix* ha sido durante este mes el juego más vendido de PlayStation.
- Siguiendo con música, Electronic Arts acaba de poner a la venta en los EE.UU la banda sonora del aclamado shoot´em up *Medal of Honor*. El CD, que tiene una duración de 65 minutos, contiene los 17 mejores cortes del juego que han sido interpretados por la orquesta sinfónica de Seattle. Por otra parte, Nobuo Uematsu, el compositor de la banda sonora de los dos últimos *Final Fantasy* será el encargado de amenizar nuestros oídos en el noveno capítulo.
- Más música, pero esta vez en forma de juego. *Vib Ribbon*, la última creación de Maatsaya Matsura, el creador de *Parappa* y *Um Jammer Lammy*, tiene casi garantizada su salida en Europa. En los Estados Unidos, *Vib Ribbon* no ha corrido la misma suerte, y su legión de seguidores han comenzado a bombardear con cartas las oficinas de Sony pidiendo que lo publiquen.
- Cambiando de tercio, Sony está desarrollando un nuevo survival horror llamado *Aconcagua*. Como su propio nombre indica, la aventura tendrá lugar en la famosa montaña sudamericana y, muy probablemente, tendrá algo que ver con el mundo de la escalada. Lo único que se sabe es que el juego saldrá a la venta en Japón en el caluroso mes de junio. Seguiremos informando.
- Y para terminar, una buena noticia para los amantes de los juegos de rol. Infogrames se acaba de hacer con los derechos de *Koudelka*, el primer RPG de Sacnoth, que será publicado en Europa allá por el mes de septiembre.

LA LIGA LLEGA A SU FIN PERO PARA TI SÓLO ESTÁ EMPEZANDO...

Manager™ de Liga

¡YA A LA VENTA!

CAMPEONATO NACIONAL DE LIGA 99/2000
PRIMERA DIVISIÓN / SEGUNDA DIVISIÓN

EL PRIMER Y ÚNICO MANAGER DE LA LIGA ESPAÑOLA PARA PLAYSTATION



" LOS AMANTES DEL FÚTBOL QUEDARÁN TOTALMENTE ENGANCHADOS."
HOBBY CONSOLAS 90%



" LOS AFICIONADOS, SE FROTARÁN LAS MANOS."
SUPERJUEGOS 89%







Nº 1 SUPERVENTAS EN EL REINO UNIDO



DUAL SHOCK™

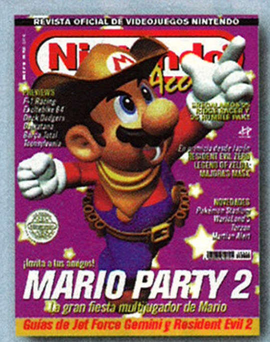




www.codemasters.com

Codemaster España Calle Orense nº 85 Telf:.+34 91 567 8461 fax:. +34 91 571 4244 28020 Madrid.

Descubre lo último de Mario en Nintendo Acción

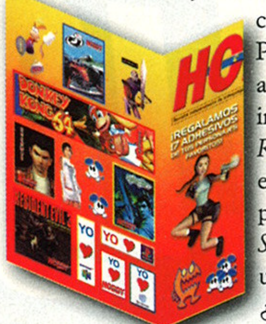


Los héroes de Nintendo vuelven a la carga para descubrir quién es el mejor, y Nintendo Acción te invita a disfrutar de sus "peleas" en *Mario Party 2*, el espectacular juego de tablero que vuelve a Nintendo 64, ahora en castellano. Directamente desde Japón ofrecen las últimas imágenes de *Zelda: Majora's Mask y Resident Evil Zero*, dos de los títulos más esperados para 64 bits. Además, puntúan y le sacan todo el jugo a *Pokémon Stadium*, *WarioLand 3* y *Tarzan*. Como colofón, tres interesantes reportajes uno con toda la información (y datos secretos) sobre Dolphin, otro con los títulos más fuertes que llegarán a Game Boy Color, y una guía de compras con todos los juegos de N64 y Game Boy Color puntuados. Y con este número podrás ganar 25 *Ridge Racer* y 25 Rumble Pak.

HOBBYCONSOLAS
PS2 VS. DREAMCAST



El número de mayo de Hobby Consolas viene cargado con suculentos artículos para que conozcáis a fondo toda la actualidad del mundo de las consolas. Para abrir fuego, ¿qué os parece una comparativa que pone frente a frente a PlayStation 2 y Dreamcast, las dos consolas de nueva generación? Pues eso es sólo el comienzo, además analizan novedades tan interesantes como *Fear Effect*, *Resident Evil: Survivor* y el esperadísimo *Pokémon Stadium*. Y para los que estéis atascados con *Syphon Filter 2*, nada mejor que una completa guía paso a paso. ¿Lo vais a dejar escapar?





Diablo II en MICROMANÍA

Por fin, después de una interminable espera, *Diablo II* está a punto de ver la luz. Sigue desde las páginas de Micromanía los últimos pasos en la fase de testeo y entérate de todo lo que nos deparará este esperadísimo juego de Blizzard. Además, y como siempre, un súper CD para PC con las mejores demos jugables en exclusiva y una nueva lámina coleccionable.
Y todo por sólo 650 pesetas.



Actualiza tu PC con los últimos drivers



PCmanía regala este mes un completo CD con los últimos drivers del mercado para mantener tu ordenador actualizado. Clasificados por tipos de dispositivos, aquí encontrarás los últimos controladores para las principales marcas de impresoras, monitores, escáneres, modems, tarjetas gráficas... Y todo con una atención especial a Windows 2000, sistema que se volverá más estable con sus drivers específicos. Además, PCmanía incluirá su CD habitual de demos, y dos comparativas de gran calibre: suites de ofimática y regrabadoras IDE. Y todo por sólo 795 pesetas.

Juegos & Cía
Eres un fenómeno



En el número de mayo de Juegos&Cía, el fenómeno Pokémon es el indiscutible protagonista de la portada. La película recién estrenada y el nuevo *Pokémon Stadium* para Nintendo 64 llegan a nuestras páginas reclamando el lugar que les corresponde por derecho, compartiendo protagonismo con los nuevos juegos para todas las plataformas. Además, este mes, de regalo, junto con la revista, por sólo 395 Ptas, un librito de 48 páginas con los mejores trucos para tus juegos favoritos.

Computer Hoy
WEBS de subastas

¿Qué son las subastas online?, ¿qué puedes comprar y vender en ellas? Computer Hoy te explica cuáles son las reglas del juego y analiza las webs de subastas en español más populares. También analizan 17 CDs grabables y en la sección de Software te cuentan las ventajas y novedades de las 5 enciclopedias multimedia más vendidas. Además, finaliza su curso de Internet en el que te explica todo sobre seguridad para que navegues por la Red con toda tranquilidad.



Revista Oficial Dreamcast
¡Rallies a toda potencia!

El número 5 de la Revista Oficial Dreamcast dedica su portada a *V-Rally 2*, el clásico simulador de Infogrames, que está a punto de estrenar su versión más potente en la consola de Sega. Además, incluye un reportaje sobre la inminente puesta en marcha de los juegos on-line, y otro sobre las novedades que Sega presentó en el Tokyo Game Show. En el capítulo de juegos destacan 3 grandes aventuras: *Tomb Raider IV, Resident Evil 2 y Soul Reaver*. El GD-Rom incluye el juego completo *Sega Swirl*, un adictivo puzzle, y demos jugables de *Soul Reaver* y *Rayman 2*.




ズシーン
!
ブォー
WHOOAU!*
*Expresión intraducible pronunciada
por Yoshi Juegomucho tras pasarse
127 horas jugando con Spin Jam.
0094615
BATTLE MODE
P1
P2
MOOLAMB BABYBOT
spin jam
SPIN JAM
PlayStation
PAL
PlayStation
empire
INTERACTIVE
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
PlayStation
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Spin Jam and Empire are Trademarks of Entertainment International (UK) Ltd. Copyright © 2000. All Rights Reserved.
www.dinamic.com 4|2000

Ya falta menos para que PlayStation 2 se ponga la venta en España. Hasta que esto ocurra, allá hacia finales de octubre, vamos a iros contando las noticias más interesantes que se vayan produciendo en el mundo en relación a la genial máquina de Sony. En estas páginas podréis vivir la cuenta atrás del acontecimento más esperado del siglo.

CÓMO FUNCIONA PS2

Mejorando lo presente

El mes pasado os adelantamos que PS2 incluía una función específica para mejorar la calidad gráfica de los juegos de PlayStation. Ahora, después de haber toqueteado e inspeccionado la consola a fondo en nuestra redacción, podemos confirmaros que también incorpora una función que permite acortar los tiempos de carga.

Para comprobar hasta qué punto mejoran los juegos de PlayStation, hemos estado probando distintas combinaciones de estas dos funciones con unos cuantos juegos japoneses, y hemos obtenido varios tipos de resultados. Por un lado, hay juegos que apenas se benefician de una mejora gráfica, pero los tiempos de carga se ven reducidos a más de la mitad. Es el caso, por ejemplo, de *Dead or Alive*. Por el contrario, hemos encontrado juegos como *Tekken 3* que sólo mejoran el acabado gráfico de ciertos elementos pixelados, como por ejemplo, el suelo. Por último, existen juegos que se benefician de manera sobresaliente de las dos funciones, como *Final Fantasy VIII*. Como el movimiento se demuestra andando, abajo podéis observar las diferencias entre un juego funcionando en PlayStation y en PS2. Para notar los cambios, os recomendamos que os fijéis detenidamente en algunas zonas de las dos imágenes, como el colgante de Squall.



La forma en que PlayStation 2 mejora los juegos de PlayStation la podemos comprobar en esta imagen de *Final Fantasy VIII*. Como veis, los objetos aparecen con sus formas más suavizadas y se pierde parte de la pixelación.

PERIFÉRICOS²

TEKKEN STICK

PS2, como un arcade

Hori, una reconocida compañía japonesa especializada en periféricos, acaba de poner a la venta en Japón el primer Stick diseñado para el buque insignia de Namco en PS2. Su espectacular aspecto y su insólita robustez lo convierten en el mando más parecido al joystick de una recreativa que se puede encontrar hoy por hoy. Además, es compatible con la actual PlayStation.



DRIVING EMOTION TYPE-S

Compitiendo con *GT2000*

Square, conocida de sobra por sus juegos de rol, se ha metido de lleno en el campo de los simuladores de velocidad con *Driving Emotion Type-S*. El estilo de juego de su primer título para PS2 se parece bastante al de *Gran Turismo*, en el sentido de que tiene un descarado enfoque hacia la simulación, un modo rally, un buen puñado de vehículos reales (de marcas tan conocidas como Honda) y unas repeticiones de las carreras realmente impresionantes.

El diseño de los circuitos y los entornos que los rodean dejan patente que Square cuida el apartado gráfico como pocas compañías saben hacer. Efectos sumamente bien recreados, como el arco iris o los destellos de los faros, están presentes en todos las pistas, consiguiendo que *DET-S* sea un verdadero placer para la vista. Además, para realzar esta sensación de simulador serio y riguroso, Square ha incluido algunos circuitos reales, como Suzuka, que destacan por la fidelidad con la que han sido plasmados.

Desgraciadamente, los posibles parecidos con *Gran Turismo* acaban aquí. El sistema de control ideado por Escape, el equipo que ha programado *Driving Emotion Type-S*, ha apostado demasiado por el realismo, consiguiendo que pilotar un manejable Honda Civic sea rematadamente difícil. Por si esto fuera poco, los tiempos de carga entre carreras se prolongan 30 segundos.

DET-S nos ha parecido un gran título a nivel gráfico, pero muy poco jugable. Esperemos que suavicen la versión PAL.



La alucinante vista interior es uno de los puntos más brillantes de *DET-S*.



Todos los vehículos que aparecen en el juego pertenecen a marcas reales.

PRIMERA IMPRESIóN B

TEKKEN TAG TOURNAMENT

La confirmación de un reinado





Tekken Tag Tournament muestra algunos efectos gráficos antológicos, aunque impresiona especialmente el detalle con el que se ha tratado a los personajes.

Como era de esperar, Namco ha conseguido lo que los usuarios de todo el mundo deseaban ver en PS2: *Tekken Tag Tournament* es, hoy por hoy, el juego de lucha más avanzado y perfecto del mercado... y eso en una consola que apenas tiene mes y medio de vida.

Como sabéis, *TTT* rompe el esquema de juego de la saga al plantear los combates por parejas, lo que nos permite realizar llaves y combos de manera conjunta entre los dos personajes de nuestro equipo. A esta atractiva fórmula, que por cierto se está poniendo de moda dentro de los juegos de lucha poligonales, Namco ha añadido nuevos movimientos, un plantel de luchadores que reúne a todos los personajes de las tres entregas, un curioso modo de juego inspirado en los bolos (sí, habéis leído bien) y un apartado técnico de ver-da-de-ro infarto. Dentro de éste último, Namco ha conseguido mejorarse a si misma recreando todo tipo de formas vivas que adornan los escenarios de manera inimitable, como los personajes que nos jalean o las plantas y arbustos que crecen en el suelo. No obstante, esta no ha sido la única mejora, ya que Namco ha depurado las animaciones hasta conseguir una representación de los movimientos y expresiones humanas francamente impresionante, por no hablar de los efectos de luz, los detallados diseños de los personajes o los perfectos destellos de los ataques especiales. Sinceramente, no hace falta decir mucho más sobre esta nueva maravilla de Namco, sobre todo si habéis jugado con la tercera parte, a la que supera infinitamente en todos sus aspectos. Estamos, sin duda alguna, ante de uno de los mejores juegos de la recién nacida consola.







PRIMERA IMPRESIÓN E



La intro es espectacular, a años luz de cualquier otra que hayáis visto.

NOTICIAS²

La última hora de la actualidad

• La entrada de PS2 este mes en las listas de ventas japonesas se ha dejado notar, y de qué manera. *Ridge Racer V* se ha mantenido en lo más alto de las listas hasta la llegada de *Tekken Tag Tournament.* La consola de Sony no podía haber comenzado mejor su andadura.

• Konami ha anunciado que sus juegos musicales más exitosos tendrán su propia conversión para PS2. Aunque no hay fechas de salida, se sabe que las últimas versiones de *DrumMania, Guitar Freaks, KeyboardMania, BeatMania* y *Dance Dance Revolution* aparecerán para la consola de Sony.

• La conferencia de desarrolladores de juegos (conocida como Game Developer´s Conference), que se celebra anualmente en San José, sirvió de excusa para que Epic Megagames mostrara la versión de *Unreal Tournament* para PS2, el shoot´em up subjetivo más exitoso de este año.

• Algunas compañías europeas y americanas han hecho públicos los títulos que actualmente están desarrollando para PS2. Nuestra querida Acclaim tiene previsto lanzar durante este año tres títulos (*All Star Baseball, Ferrari Grand Prix* y *Ferrari 360 Challenge*) mientras que Bungee tiene su prometedora aventura de acción *Oni* en un avanzado estado de desarrollo. Interplay tampoco se ha cortado a la hora de anunciar que *Baldur´s Gate 2, Giants* y *Star Trek: New Worlds* saldrán para PS2.

• Capcom continúa trabajando para PS2 sin soltar prenda de los títulos que actualmente tiene en desarrollo. Los últimos rumores apuntan a que su proyecto más ambicioso se llama *Bounty Hunter Sarah*, que se trata de una nueva aventura de acción protagonizada por una chica. Se verá por primera vez en el próximo Tokyo Game Show.

• Según Namco, el próximo *Tekken* abandonará el esquema actual para acercase más al estilo de *Erhgeiz*, en el sentido de que presentará fondos interactivos y, probablemente, distintas alturas y planos de juego.

• Y para no perder las buenas costumbres, una curiosidad. Tras agotarse PS2 en Japón, ciertas tiendas utilizaron algunas unidades de la consola como reclamo para aprovecharse de la situación y sacar unos yenes extra. El ejemplo más escandaloso lo encontramos en el comercio Yodobashi, una tienda de componentes informáticos que, por la compra de una cámara digital valorada en 60.000 ptas, regalaba un cupón para el sorteo de una consola.

KESSEN

La cara más impresionante de la estrategia



Para poder observar las impresionantes secuencias que tenéis debajo, tenemos que dar las órdenes a nuestras unidades a través de este detallado mapa.





El juego de Koei es un de los más representativos del reducido catálogo de PS2. Pese a que la estrategia tiene fama de ser un género lento y pobre a nivel gráfico, ninguno de estos calificativos encaja con lo que ofrece *Kessen*.

Tomando como base los conflictos bélicos reales más importantes de la edad feudal japonesa, *Kessen* nos presenta la cara más brutal y desgarradora de la guerra. El planteamiento de cualquiera de las batallas sigue un esquema similar, encontrando dos zonas de juego muy bien diferenciadas. Por un lado encontramos el plano estratégico, en el que, a través de un mapa 3D, damos órdenes, reorganizamos o cedemos unidades a otros generales. Por otra parte, cuando nuestros soldados reciben una orden, podemos ver como la llevan a cabo por medio de unas espectaculares secuencias pregrabadas, donde es posible ver en acción a más de 100 personajes poligonales que aparecen simultáneamente en pantalla. Estas escenas, son sin duda alguna, uno de los puntos fuertes de *Kessen*, ya que cada unidad está dotada con animaciones distintas y con rutinas de ataque diferentes.

Por desgracia el juego está en japonés, lo que dificulta bastante el seguimiento de la historia y la comprensión de los menús, algo imprescindible para defenderse en el juego. Esperamos que alguien lo traduzca y lo traiga a nuestro país, porque *Kessen* deja bien claro que existe un potencial técnico de las dos consolas de Sony.

PRIMERA IMPRESIÓN



PERIFÉRICOS^{2}

UTILITY DISC & MEMORY CARD

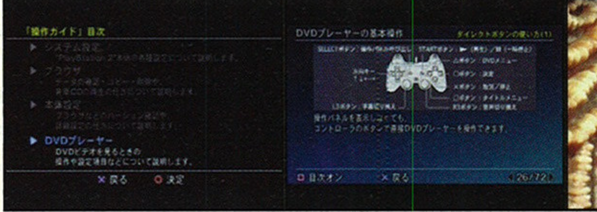
Sony soluciona los primeros problemas

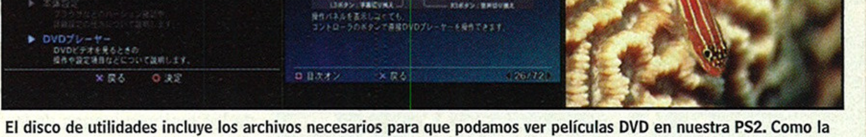


Como probablemente sabréis, pocos días después del lanzamiento de la consola, algunos usuarios japoneses se quejaron de ciertos fallos relacionados con la reproducción de películas DVD. Según las últimas informaciones, todos estos problemillas se debieron a dos razones bien distintas. Por un lado, y según fuentes oficiales, algunas tarjetas de memoria presentaban defectos de fábrica, algo que Sony solucionó rápidamente sustituyendo las estropeadas por otras completamente nuevas sin ningún coste para el usuario. La producción de tarjetas de memoria se paralizó por completo hasta el pasado día 1 de abril, fecha en que las tarjetas de 8 megas de nuevo se pusieron a la venta.

Por otra parte, otros usuarios afirmaron que sus problemas con la reproducción de películas DVD sólo sucedían cuando jugaban con *Ridge Racer V* y guardaban sus avances en la misma tarjeta de memoria en la que se encontraban los archivos del DVD. Para aquellos que no lo recuerden, para poder ver películas DVD en PS2 es necesario tener guardados en la tarjeta de memoria unos archivos del disco de utilidades. Pues bien, parece ser que las partidas salvadas de *Ridge Racer V* corrompían los archivos del DVD, teniendo que volver a guardar los archivos del DVD para que éste funcionara.

No contentos con esto, algunos usuarios americanos descubrieron distintas fórmulas para anular el código de nacionalidad de las películas DVD, por lo que era posible ver un DVD americano en la consola japonesa. Este acto está prohibido por las leyes del Copyright, y Sony ha tomado cartas en el asunto para corregir todos estos fallos y errores. Por el momento, Sony está pidiendo a los usuarios que devuelvan los discos de utilidades (versión 1.00) para reemplazarnos por la versión actualizada 1.01, que actualmente es la que acompaña a todas las consolas. Con este nuevo disco de utilidades, Sony ha corregido todos estos errores y, a través de un significativo comunicado, ha pedido disculpas a todas las compañías que se pueden haber visto afectadas. Nosotros podemos estar tranquilos, porque de cara al lanzamiento de la consola en Europa, no nos encontraremos ninguno de estos problemas.





El disco de utilidades incluye los archivos necesarios para que podamos ver películas DVD en nuestra PS2. Como la versión 1.00 ha sido problemática, Sony ya ha creado la versión 1.01, en la cual los errores han sido corregidos.



La Memory Card de 8 megas también ha tenido algunos problemas con el archivo de DVD (centro), aunque Sony también los ha solventado. Con las actuales tarjetas de memoria (derecha), no hay ningún problema.

RIDGE RACER V

El regreso al origen de la saga

Como sucediera con el lanzamiento de PlayStation, Namco se ha estrenado en la nueva consola de Sony con la última entrega de *Ridge Racer*, su aclamado arcade de conducción. Pese a que hay disparidad de opiniones, *RRV* es hoy por hoy el mejor juego de velocidad de la recién nacida consola, aunque como casi todos los juegos que acompañaron su lanzamiento, podría haber sido aún mejor con un poco más de tiempo de desarrollo (tened en cuenta que ha sido programado en menos de un año).

Con *Rige Racer V*, Namco vuelve a poner de manifiesto su buen hacer en materia gráfica, sobre todo a la hora de reflejar, con unos inigualables efectos de luz, las distintas franjas horarias del día o los soberbios reflejos sobre las lunas de los vehículos. No menos impactantes resultan los trazados de los circuitos o los típicos detalles de Namco (como los helicópteros sobrevolando las pistas).

En lo referente al control, *Ridge Racer V* recupera el estilo de la primera parte, siendo la correcta ejecución de los derrapes la clave para alzarse con la victoria.

Sólo hay una cosa que no nos ha gustado, y es que en una de las dos vistas disponibles, exactamente la que se sitúa en la parte posterior del vehículo, no vemos las ruedas del coche.

Aunque no está confirmado, Sony lo distribuirá en nuestro país, y esperamos que antes corrija este "defectillo".



Las repeticiones de las carreras nos permiten controlar la cámara.



Como en anteriores entregas, el diseño de los coches es espectacular.



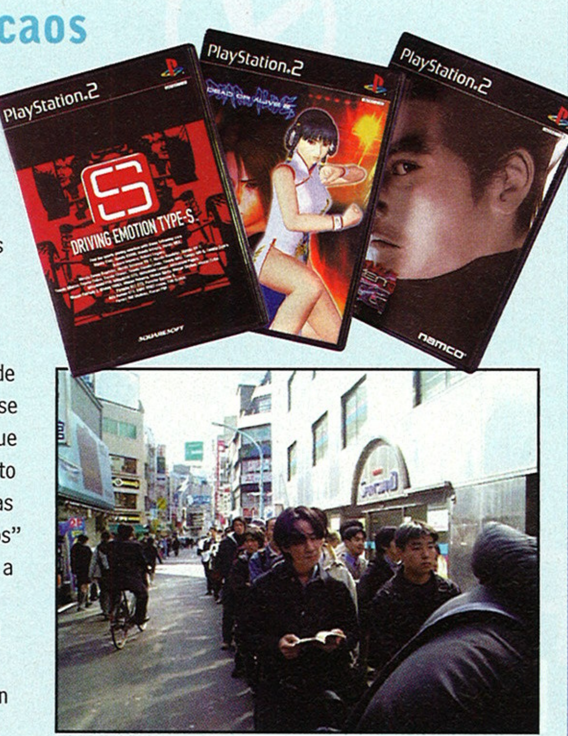
PRIMERA IMPRESIÓN MB



DIRECTO DESDE JAPÓN²

AKIHABARA

El centro del caos



El pasado día 30 de marzo se pusieron a la venta *Tekken Tag Tournament*, *Dead or Alive 2* y *Driving Emotion Type-S*, tres de los títulos más esperados por los usuarios japoneses (y, bueno, también por los occidentales).

Como no podía ser de otra manera, en la inmensa mayoría de las tiendas del barrio Akihabara se repitieron las mismas escenas que pudimos ver el día del lanzamiento de la consola, es decir, numerosas colas de impacientes "japonesitos" que aguardaban ordenadamente a que las tiendas abrieran.

La única diferencia respecto al pasado día 4 de marzo fue que todos los compradores durmieron en sus camas la noche anterior...

Ken Kutaragi ha confirmado que dentro de muy poco tiempo los usuarios japoneses de PS2 podrán conectarse a Internet por medio de un teléfono móvil.

SURFROID: CON TABLA INCLUIDA

La primera rareza de Playstation 2

La feria Tokyo Game Show, que se celebra dos veces al año coincidiendo con la llegada de la primavera y el otoño, nos ha permitido descubrir uno de los primeros periféricos estrambóticos para la nueva consola de Sony. Como podéis ver, se trata de una pequeña tabla de surf que se coloca sobre los dos sticks analógicos para emular el movimiento de los pies en este deporte. La rareza se venderá conjunta e inseparablemente con el juego *Surfroid*, uno de los títulos más originales y refrescantes que se exhibieron en la feria y que, como no podía ser de otra manera, será un simulador de surfing en plan realista. Otra cosa no será, pero nos ha parecido un rato curioso...



BIT MANAGERS ESTRENA SU PRIMER REPARTIDOR DE



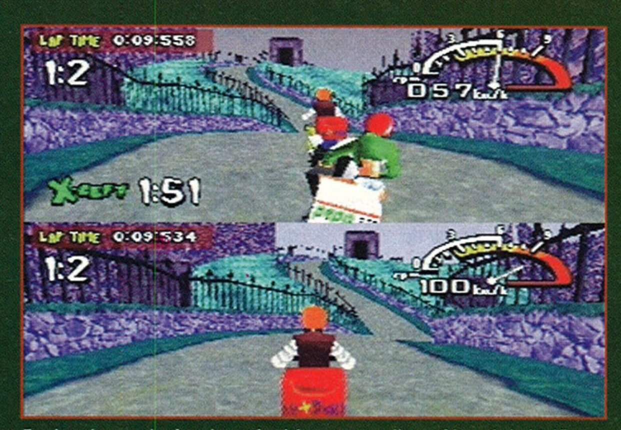
RadiKaL BIKERS

SEGURO QUE MUCHOS DE VOSOTROS CONOCÉIS AL GRUPO ESPAÑOL DE PROGRAMACIÓN BIT MANAGERS, ARTÍFICES SOBRE TODO DE GRANDES TÍTULOS PARA GAME BOY. ES HASTA POSIBLE QUE SEPÁIS QUE NUESTROS AMIGOS CATALANES SÍ HAN TRABAJO EN PLAYSTATION, AUNQUE SU JUEGO *SPEED UP* SÓLO SE HA VENDIDO EN JAPÓN. PUES BIEN, BIT MANAGERS POR FIN SE ESTRENA EN NUESTRO PAÍS CON LA GRIS DE SONY Y LO HACEN ADEMÁS, CON UN JUEGO QUE HA COSECHADO UNA ENORME ACEPTACIÓN EN LOS ARCADES, EL FRENÉTICO *RADIKAL BIKERS*.



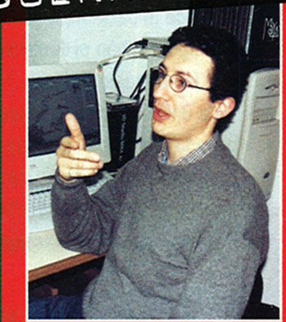
Para atajar cualquier cosa vale, aunque sea atravesar un bar.





En el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida no habrá tráfico ya que esto reducía notablemente la velocidad y lo hacía menos divertido.

ESCENARIOS KAÑEROS





Ángel Acosta nos explicó parte del proceso de diseño y animación, poniendo especial énfasis en lo dificultoso que resultó introducir todos los elementos que se habían creado: la memoria de PlayStation no daba para más.

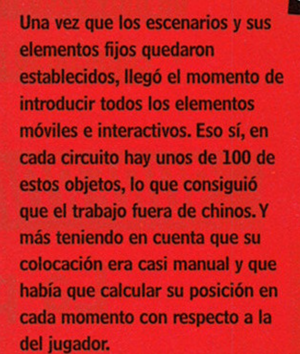
Diseñar los escenarios no fue una tarea demasiado difícil, aunque hubo que empezar de cero sin usar ningún material de la recreativa. El problema fue conseguir que en los 2 MB de RAM de PlayStation cupieran la mayor cantidad posible de elementos. Muchas veces se sacrificó alguna textura para conseguir más velocidad o para colocar un objeto que influyera directamente en la jugabilidad.

SIMULACIÓN AL LÍMITE

Una vez que los escenarios y sus elementos fijos quedaron establecidos, llegó el momento de introducir todos los elementos móviles e interactivos. Eso sí, en cada circuito hay unos de 100 de estos objetos, lo que consiguió que el trabajo fuera de chinos. Y más teniendo en cuenta que su colocación era casi manual y que había que calcular su posición en cada momento con respecto a la del jugador.



Max se encargó de trazar los caminos que debían seguir los vehículos de cada escenario, así como de colocar, a mano y uno a uno, el resto de objetos interactivos (ítems, rampas, peatones...) y conseguir que el resultado fuera jugable y divertido.





Tras un largo trabajo de desarrollo nuestros amigos de Bit Managers han conseguido trasladar a PlayStation las mejores virtudes del arcade de Gaelco. Como todos sabréis, *Radikal Bikers* nos pone en la piel de un pizzero que debe batir a otro repartidor rival para llegar antes que él con la pizza a su destino. Eso sí, por medio nos encontraremos con todo tipo de obstáculos que irán desde un abundante tráfico, a peatones, perros, vallas... Pues bien, el *Radikal Bikers* de PlayStation va a seguir siendo un juego que apuesta descaradamente por la diversión, por el ritmo y por la velocidad más loca y frenética sin preocuparse demasiado por el número de polígonos y el realismo de las texturas.

Pero cuidado, no nos equivoquemos, pese a que el juego de Bit Managers muestra el aspecto simple de los polígonos escasamente texturados, lo cierto es que oculta muchos más detalles de calidad técnica de lo que a primera vista parece. Tanto es así, que cuando el juego pasó

JUEGO DE PLAYSTATION EN ESPAÑA

PIZZAS A LA ESPAÑOLA


Tendremos que enfrentarnos a todo tipo de situaciones curiosas, como esta furgoneta que deja caer su carga.


Los numerosos atajos que incluyen los circuitos serán uno de los principales alicientes del juego.

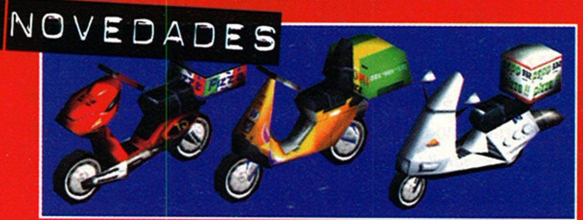


En el modo Radikal habrá que procurar chocar lo menos posible para que la pizza no sufra daños, ganemos una mayor propina y podamos comprar una moto mejor.




A TOPE DE NOVEDADES

Lejos de conformarse con realizar una versión idéntica a la recreativa, el equipo de Bit Managers se ha esforzado por incluir novedades al desarrollo del juego para hacerlo más largo y duradero en su versión doméstica, pero sin apartarse de la estética y la filosofía del arcade original.
De este modo, *Radikal Bikers* tendrá un modo de juego nuevo donde podremos elegir a cuatro personajes más y manejar siete motos distintas a las de la máquina. Este modo Radikal incluye circuitos nuevos en ciudades como Roma o París y un montón de sorpresas.







por el analizador de Sony, se vio que era imposible que la consola moviera más objetos o mostrara más texturas. Precisamente para que pudiéramos conocer a fondo las virtudes de este arcade, Infogrames (distribuidora del juego) nos invitó a viajar a Barcelona para que viéramos "in situ" los pasos más delicados del desarrollo, de lo que podéis leer un resumente en este reportaje.

De todos modos, como el juego está prácticamente terminado, se pondrá a la venta a finales de abril, ya os podemos adelantar unos datos como seguros. Por ejemplo, que además de mantener intacto el modo arcade de la recreativa se ha incluido un nuevo modo, el Radikal, que nos ofrecerá hasta 28 circuitos diferentes plagados de sorpresas, atajos y nuevos retos. También habrá cuatro personajes nuevos y podremos comprar motos cada vez más potentes para desarrollar con más vértigo todavía nuestro trabajo de repartidores. El primer juego enteramente español para PlayStation promete diversión de la buena.

UN EQUIPO RADIKAL





Aquí tenéis a la mayoría de los miembros del equipo de desarrollo de la versión PlayStation. 1.- Isidro Gilabert, gerente y director, o sea, el jefe. 2.- Alberto González, músico, responsable de las nuevas y cañeras melodías del juego. 3.- Juan José Frutos, Product Manager y diseñador. El que está a todas. 4.- Paula Nieto, artista, aunque muchos de sus diseños se quedaron fuera por falta de espacio... 5.- Iván Fernández, testeador, o el que comprueba que la cosa funciona. 6.- Jordi Galcerán, testeador jefe, además de jugar, manda. 7.- César Gilabert, testeador. Todo el día buscando errores. 8.- Jorge Biedma, programador. O el que arregla los errores que los otros encuentran. 9.- Max Romero, diseñador y encargado de simulación. Vamos, el que colocó el maldito tráfico. 10.- Ángel Acosta: artista. 11.- Sergio Palacios, artista. 12.- Javier García, artista. 13.- Jorge Cabezas, programador, mejor aún, el gurú de los programadores.

Medievil 2

Más vivo y divertido que nunca

Si te gustó *Medievil* no deberías dejar de probar esta segunda parte, ya que supone más de todo: más enemigos, más puzzles, más magia y, sobre todo, más y más diversión.

Tras el enorme éxito de *Medievil* no es de extrañar que Sony haya puesto toda la carne en el asador para ofrecernos una segunda parte capaz de superar a su antecesor y capaz, sobre todo, de atrapar y sorprender al jugador de manera sobresaliente. El método empleado ha sido utilizar la misma fórmula del primer *Medievil*, pero modificando sustancialmente muchas de sus características. Así, vamos a encontrarnos con una aventura 3D plagada de monstruos, puzzles y pasajes sorprendentes, pero enfocada de manera bien diferente.

QUIZÁ EL CAMBIO MÁS LLAMATIVO sea un tratamiento más adulto tanto de la historia como del desarrollo. *Medievil 2* seguirá siendo un juego con un enorme sentido del humor, pero un humor ahora más fino e irónico, y hasta con pinceladas de humor negro sobre todo a la hora de acabar con los enemigos. Del mismo modo, el tratamiento gráfico también ha madurado y aunque los zombies siguen siendo parodias de los monstruos de serie B, ahora son más variados y sorprendentes. Lo mismo ocurre con los escenarios, mucho más complejos, con más texturas, profundidad y efectos de luz, y con recorridos más libres. En general, el juego ha ganado en todos los aspectos: mapeados más amplios, puzzles más complejos, enemigos más duros y originales, situaciones más sorprendentes, más animaciones para Dan, más sentido del humor, más dificultad...

Uno de los puntos fuertes del juego es, sin duda, su capacidad para sorprender. *Medievil 2* es de esos títulos que se hacen más atractivos y divertidos a medida que se juegan y siempre se las ingenia para aumentar la intensidad y enfrentarnos a inesperados retos que consiguen atraparnos cada vez con más fuerza. Las posibilidades que se nos abren cuando podemos empezar a usar la cabeza de Dan de manera independiente al resto del cuerpo no es más que una muestra de estas ganas de sorprender, pero hay muchas más cosas: laberintos, niveles de buscar objetos en tiempo límite, plataformas, puzzles realmente retorcidos... En lo que respecta a diversión, palabra que no os vais a aburrir.







Medievil 2 nos permitirá manejar un arsenal mucho más amplio que el de la primera parte. Básicamente, vamos a encontrar armas de cuerpo a cuerpo (espadas, martillos, hachas) y de larga distancia (ballestas, pistolas, bombas). Podremos llevar activados dos de estos artilugios y cambiar de uno a otro con una sencilla combinación de botones. Tendremos que elegir siempre el arma más adecuada para cada tipo de enemigo y tener en cuenta la fuerza de sus ataques especiales.



Habrá muchas secuencias, por supuesto traducidas y dobladas, que nos irán presentando a nuevos personajes.



Cuando Dan pierda la cabeza, estos bichos con forma de alien intentarán ocupar su puesto e irán restando energía a nuestro héroe. Una muestra de la variedad de enemigos.



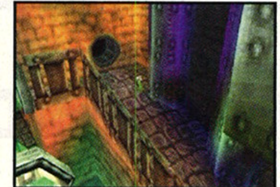
¿Un combate de boxeo? Pues sí, pero con la particularidad de que iremos perdiendo "piezas" de nuestro cuerpo...



Para acabar con los vampiros hemos de colocarlos bajo la luz del sol. Aunque aquí es sencillo, otra veces deberemos devanarnos los sesos de lo lindo para conseguirlo.

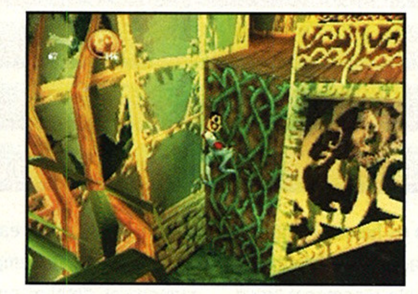
Con buena mano... se usa mucho mejor la cabeza

Llegados a cierto punto de la aventura podremos quitarnos la cabeza y colocarla sobre las manos verdes que corretean por algunos escenarios. Algunas veces esta maniobra nos permitirán acceder a zonas de los escenarios que antes no hemos podido visitar, pero en otras ocasiones será inevitable usar esta táctica para resolver algún puzzle o acercar al cuerpo de Dan (que podemos manejar aún sin cabeza) algún ítem imprescindible. Eso sí, la cabeza no puede atacar y sólo puede correr y saltar para esquivar a los enemigos. No os imagináis la cantidad de divertidas posibilidades que aporta esta opción.



En su regreso de la tumba, Sir Daniel se las ha ingeniado para traernos una aventura que sorprende de principio a fin, donde cada fase es distinta a la anterior y presenta nuevos e interesantes retos, tanto de habilidad como de inteligencia.

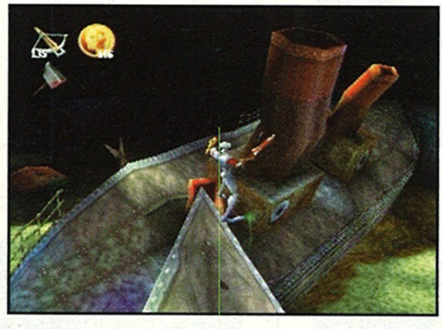




EN EL TEMA DEL CONTROL es donde encontramos el único lunar del juego, y es que durante las primeras partidas Sir Dan nos parecerá un héroe incontrolable, con exceso de inercia y con unas cámaras que parecen empeñarse en complicarnos la vida, especialmente en los saltos. Sin embargo, superados los primeros niveles nos sorprenderemos empleando con un máximo de precisión las enormes posibilidades de nuestro esquelético héroe, nos damos cuenta de que las animaciones de Dan son las justas y precisas y que cogerle el tranquillo no es tan difícil como al principio parece.

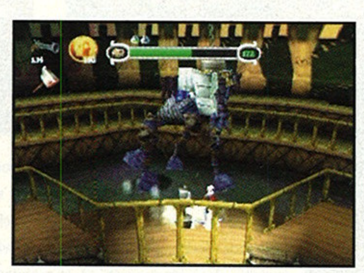
Además de un excelente y sólido acabado gráfico, un divertidísimo desarrollo y un doblaje de gran calidad, *Medievil 2* nos ofrece montones de sorpresas y una de las aventuras más originales que hemos tenido ocasión de disfrutar en los últimos tiempos. Su nuevo enfoque menos infantilón y su mayor nivel de dificultad serán capaces de atrapar a todo tipo públicos, sobre todo a los que quieran probar un juego capaz de sorprenderles a cada paso y que no deje de aportar nuevas posibilidades tanto al control como al desarrollo de las fases. De verdad, una experiencia que no deberíais perderos.


Gracias a la vista subjetiva podemos mirar a nuestro alrededor, incluso en los escenarios en los que la cámara es fija y no puede desplazarse.


Dan tiene una antorcha que puede prender en cualquier fogata y que además de ser muy útil para iluminar lugares oscuros, también le sirve para achicharrar a sus enemigos.




Enemigos finales: más inteligencia que habilidad


Tras algunos niveles nos encontraremos con terroríficos enemigos finales que, además de tener un aspecto de lo más impresionante, nos obligarán a devanarnos el cerebro para encontrar la manera correcta de acabar con ellos: puede ser disparar a su cerebro cuando lo dejen a la vista, hacer caer sobre ellos la carga de una grúa o conseguir reflejar en espejos la luz del sol. Estos monstruos finales son otro ejemplo de la variedad del juego.



MEDIEVIL 2
Aventura de acción

Compañía: **Sony** Precio: **4.990 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** Sonido **9** Diversión **9**

- Su variedad, jugabilidad y sentido del humor. Todo con un gran doblaje.
- El control no es del todo preciso.
- Se hace corto aunque no lo sea.

9

Medievil 2 es de esos juegos que enganchan cada vez más, que siempre te provocan una sonrisa y que no puedes dejar. Variado y divertido: una gran compra.

F1 Racing Championship

La fórmula maestra de la velocidad





Con este título de Ubi Soft los amantes de la Fórmula 1 va a poder disfrutar de un juego que de verdad recrea con precisión la complejidad y la fuerza de este difícil y espectacular deporte del motor. Un lujo que estará al alcance de todo tipo de jugadores.



Ya os hemos hablado largo y tendido de este fenomenal juego de Ubi Soft y hemos dado algunas de las claves que pueden convertir a *F-1 Racing Championship* en uno de los referentes obligados para los amantes de la velocidad. Sin embargo, hasta que no hemos probado una versión finalizada no nos hemos atrevido a decir que, realmente, estamos ante un juego impresionante de principio a fin.

Bastan las pantallas que ilustran estas páginas para demostrar que el juego de Ubi ofrece un apartado gráfico brillante. No faltan realistas efectos de luz en tiempo real, numerosos detalles en las construcción de los escenarios y una excelente solidez general de todos los elementos del juego, desde edificios a vallas publicitarias.

Sin embargo, lo más importante a nivel técnico es la soberbia sensación de velocidad que trasmite el juego y la impagable competitividad que ofrece la desarrolladísima inteligencia artificial de los demás pilotos, que incluso se salen de la trazada correcta para intentar cerrarnos en las curvas. Jugar es una delicia, y no sólo porque sea bonito de ver.

POR OTRO LADO, UBI NO SE HA CONFORMADO con conseguir un perfecto equilibro gráfico y jugable, sino que además ha aumentado estas cualidades a base de incluir una colección de modos de juego a cual más divertido y totalmente adaptable a nuestras habilidades. Así, podemos jugar en un Modo Arcade que nos obliga a superar los circuitos de cuatro en cuatro con el objetivo de quedar entre las mejores posiciones y, claro,



Algunos choques pueden hacer que perdamos partes de la carrocería.



Podemos desactivar en carrera todos o algunos de los menús de pantalla.

Un garaje para los mecánicos más expertos





Además de configurar la carrera en el modo simulación contando con muchísimos parámetros (nivel de dificultad, grado de simulación, penalizaciones, daños...) podemos, antes de la carrera, configurar nuestro vehículo hasta en el más mínimo detalle. Así, podemos modificar la inclinación de los alerones para ganar o perder agarre según el tipo de circuito, elegir los neumáticos, la cantidad de gasolina que queremos llevar, la relación de la caja de cambios y hasta la inclinación del volante. Las posibilidades son impresionantes.

Míralo como quieras

El juego presenta seis vistas diferentes que son todas ellas igual de jugables y casi igual de veloces. Como podéis ver, la vista interior tiene el "defectillo" de no mostrar las manos del piloto, aunque la verdad es que el salpicadero está tan detallado que se le puede perdonar fácilmente. Otro detalle a destacar es ver, en la vista interior trasera, cómo la cabeza de nuestro piloto va dando tumbos al compás de las curvas. Sin duda, técnicamente el juego está cuidado hasta el menor de los detalles y esto repercute directamente en la jugabilidad.








aumentando la dificultad. Este Modo Arcade es casi como conducir a lo loco: podemos atravesar hierba, chocarnos cuanto queramos, el coche no derrapa... Ahora, que si a vosotros lo que os va es la conducción real, siempre podréis embarcaros en el Modo Simulación y optar entre jugar carreras aisladas o un campeonato completo. Aquí, podremos elegir desde el nivel dificultad o tipo de simulación hasta el nivel de daño, pasando por un asistente de frenado y terminando por la configuración completa de nuestros vehículos (ruedas, alerones, depósito de combustible...). De esta forma, hasta cuando compitamos en modo simulación podremos hacer que las carreras sean muy asequibles o se conviertan en auténticos retos a nuestra habilidad, y donde cualquier desliz podrá acabar con nuestro coche haciendo trompos, con los alerones destrozados o incluso perdiendo una rueda. Dependiendo de nuestro nivel de conducción podremos ajustar todos los parámetros para, a medida que aprendamos a jugar, podamos ir añadiendo nuevas dificultades. Todo ello con una completa exposición de datos en los menús de la pantalla.

POR TODO LO DICHO, QUEDA CLARO que este juego de Ubi es una auténtica pasada. Sin embargo, nos ha perecido que no se ha explotado como se debiera el factor espectáculo que acompaña al circo de la Fórmula 1. Las colisiones multitudinarias no abundan, el sonido, muy bueno en el tema motores, se queda en corto en cuanto a voces, y los avisos con la bandera son casi anecdóticos. Efectivamente, esto no desmerece al resto de las virtudes del juego, aunque puede influir a aquél que busque un juego de F-1, pero al que le guste más el espectáculo y la vocación arcade que la simulación. De todos modos, el trabajo de Ubi Soft ha sido espléndido y pocas veces hemos disfrutado con tanta intensidad con un juego de esta disciplina deportiva. Una auténtica joya.







Aunque en el modo arcade el coche se agarra sin derrapar, en el modo de simulación máxima las curvas pueden ser un auténtico suplicio.



El modo arcade nos obliga a ir superando tandas de cuatro circuitos con exigencias distintas.



Podemos jugar a dobles en arcade y simulación, y aunque es muy rápido, no habrá más rivales.



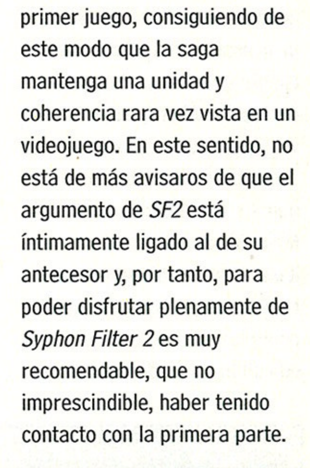
El modo escuela nos permite recorrer el circuito contando con todo tipo de asesoramiento.

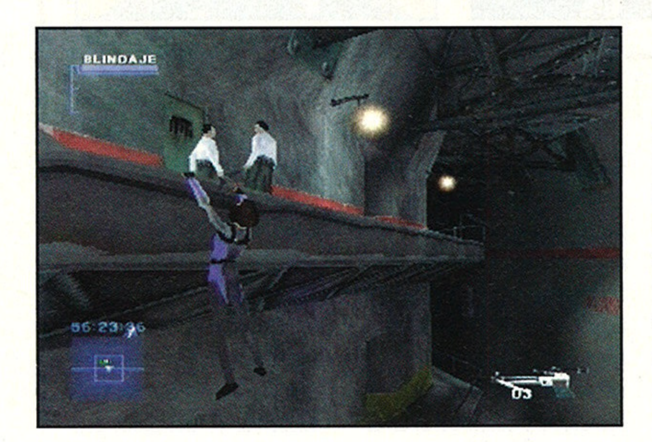


Syphon Filter 2

La conspiración continúa

Si te gustó *Syphon Filter*, la acción de corte realista es lo tuyo y tienes más de 18 años, este *Syphon Filter 2* se va a convertir en uno de tus juegos preferidos. Al fin y al cabo no todos los días le encargan a uno la misión de salvar el mundo y le dan carta blanca para conseguirlo...





Hace diez meses escasos, Sony y 989 Studios lanzaron al mercado *Syphon Filter*, uno de los títulos más revolucionarios, innovadores y refrescantes del año pasado. Su descomunal éxito de público y crítica se ha traducido en unas cifras de ventas que superan el millón de copias en todo el mundo, lo que viene a poner de manifiesto que los usuarios de PlayStation más "crecíditos" disfrutan con juegos de acción de corte realista. Este éxito hacía presagiar la aparición de una secuela a corto plazo pero, sinceramente, no tan pronto. Y decimos que nos parece muy pronto porque, pese a que esta secuela supera en casi todos los aspectos a su antecesor, tiene un par de "cosillas" que se podían haber mejorado con un poco más de tiempo.

PARTIENDO DE UN MOTOR GRÁFICO y un sistema de control idénticos a los de su antecesor, *Syphon Filter 2* nos propone enfrentarnos a 20 nuevas misiones que toman como punto de partida el momento exacto en que finalizó el primer juego, consiguiendo de este modo que la saga mantenga una unidad y coherencia rara vez vista en un videojuego. En este sentido, no está de más avisaros de que el argumento de *SF2* está íntimamente ligado al de su antecesor y, por tanto, para poder disfrutar plenamente de *Syphon Filter 2* es muy recomendable, que no imprescindible, haber tenido contacto con la primera parte.

Un equipo de dos

A diferencia de su antecesor, *Syphon Filter 2* pone a nuestra disposición dos personajes controlables: Gabe Logan y Lian Xing. Cada uno de ellos tendrá que afrontar sus propias misiones en distintos puntos del mundo, como los Estados Unidos o Rusia, lo que otorga una gran variedad al juego.

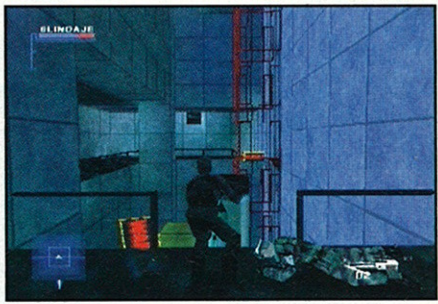




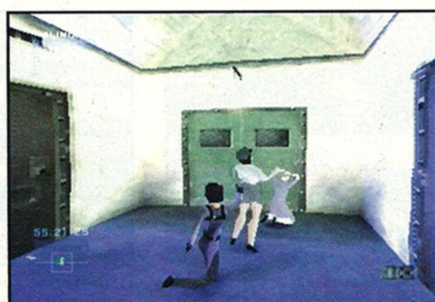


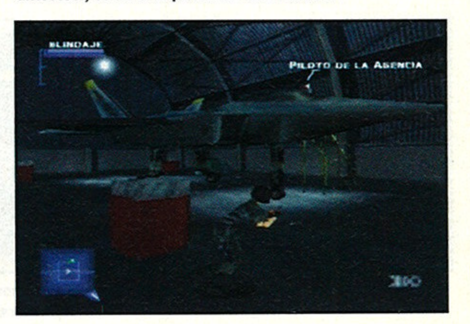


Ciertos objetos, como esta "revista erótica", nos permitirán descubrir algunos personajes y escenarios ocultos del modo multijugador. Es otra de las grandes novedades.

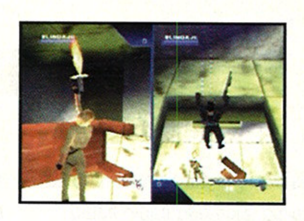


No es muy frecuente, pero en *Syphon Filter 2* nos veremos obligados a visitar algunos lugares que ya vimos en su antecesor, como el Expo Center de Pharcom.





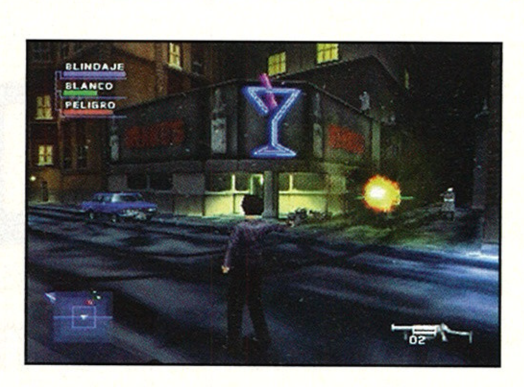
A pantalla partida


Otra de las novedades estrella de esta secuela es el modo para dos jugadores a pantalla partida. Básicamente es un duelo a muerte entre dos jugadores, también conocido como "deathmach", en el que es posible establecer ciertos límites, como desactivar los disparos a la cabeza o establecer el número de muertes para alzarse con la victoria. En total hay 28 personajes seleccionables (18 de ellos ocultos) y 20 escenarios distintos (de los cuales, 10 no están disponibles al principio).



La apariencia de los menús es otro de los aspectos que se podía haber modificado, ya que son idénticos a los de la primera parte.







El rifle de precisión también nos permitirá afrontar situaciones nuevas, como abatir a personajes que se encuentran colgados de un helicóptero.

Centrándonos en las novedades que encierra el juego, se puede decir que 989 Studios ha reinventado su particular fórmula de la acción introduciendo un elevado número de variaciones en el desarrollo de las 20 misiones, como puedan ser coches que nos intentan atropellar, armas específicas, persecuciones a pie, evitar eliminar a ciertos personajes... El motor del juego sigue siendo la acción desenfrenada y los espectaculares tiroteos contra los terroristas, aunque en esta ocasión 989 Studios ha introducido numerosas referencias a *Metal Gear Solid*, el rey del género. Por eso no resulta nada extraño encontrarse con misiones en las que deberemos hacer de todo para evitar ser detectados, hasta eliminar a los enemigos por la espalda.

TODO LO DICHO CONFORMA una lista de pequeños detalles que en su conjunto consiguen que *Syphon Filter 2* sea más completo y variado que su antecesor. Además, la inclusión de todos estos elementos ha propiciado que la dificultad general del juego suba unos cuantos enteros, siendo frecuente quedarse atascado en zonas que requieren un poco más de estrategia y astucia. No es que sea rematadamente difícil, sino que cada nuevo paso, cada nueva acción, nos obligará a analizar a fondo la situación.

Syphon Filter 2 se puede definir como una secuela que supera a su antecesor en casi todos los aspectos. El doblaje es soberbio y muy superior al de la primera parte, la duración es extraordinaria, las novedades en el desarrollo de las misiones son alucinantes... Pero por desgracia, las animaciones de los personajes siguen resultando un poco ortopédicas y el control un poco tosco al principio.

Son dos pequeños "peros" que podrían haberse corregido con un par de meses más desarrollo, pero que sin duda sabrán perdonar los seguidores de la serie. En resumen, si te gustó *Syphon Filter*, esta secuela no te defraudará lo más mínimo.

Al estilo *Metal Gear*





No son raros, ni poco frecuentes, los guiños y referencias a *Metal Gear Solid*, la obra maestra de Konami. Gracias a estos detalles, 989 Studios ha enriquecido el desarrollo de las misiones, ya que en ciertos niveles tendremos que pasar desapercibidos. Por eso, tendremos que tener muy en cuenta las zonas ciegas de las cámaras de seguridad (arriba) y la eliminación silenciosa de los guardias que nos molesten (abajo). Y por supuesto, los conductos de ventilación son la mejor ruta alternativa cuando las cosas se complican (centro).







F1 2000

El otro monstruo de EA Sports

Si te gusta la velocidad, la Fórmula 1 y el espectáculo, estarás encantado de saber que EA Sports va a iniciar con este emocionante *F-1 2000* otra de sus impresionantes sagas deportivas. Sin duda, un excelente principio.



Al final de la carrera podemos disfrutar de una repetición de los momentos más destacados, aunque también podemos pedir un "replay" durante la competición.



Nadie puede negar que la experiencia de EA Sports les ha permitido crear algunos de los juegos deportivos más impresionantes de todos los tiempos. La saga *FIFA*, *NBA Live* o *Knockout Kings* nos pueden servir como ejemplos. Donde EA no se había aventurado demasiado era en el tema de los simuladores de velocidad, aunque su primer gran asalto a la Fórmula 1 no ha podido ser más prometedor y augura a los seguidores de esta disciplina automovilística, una saga de lujo.

De entrada, uno de los aspectos más destacables de *F-1 2000* es que cuenta con la licencia de la temporada 2000, es decir, la del campeonato en curso, algo que nadie había conseguido antes en un juego de estas características. De este modo, *F-1 2000* cuenta con la nueva escudería de este año, Jaguar, y el circuito de Indianápolis.

JUNTO A LA GRAN IMPORTANCIA DE ESTA LICENCIA, *F-1 2000* muestra otro aspecto que lo distingue claramente de sus rivales: una descarada búsqueda del espectáculo que se puede apreciar desde el primer momento.

De este modo, *F-1 2000* se decanta por una línea de juego arcade que huye de la sobriedad de otros simuladores parecidos, lo que se descubre tanto en su modo de juego arcade (carreras sencillas) como en el campeonato. Además, este espíritu también se aprecia en un mayor espectáculo gráfico general, y así, por ejemplo, en todos los choques saltan polígonos dando la impresión de ser pequeños trozos de carrocería volando, las banderas de señalización se presentan en pantalla de modo más visible, y las voces de nuestros compañeros desde boxes avisándonos de que hemos dañado una rueda añaden una mayor tensión a la carrera.

Del mismo modo, destrozar el coche en sus frecuentes



Tras un buen golpe veremos los restos de nuestro coche por los suelos, y apreciaremos cómo las ruedas "tiemblan".



F-1 2000 sólo presenta cuatro vistas: la interior muestra las manos del piloto, pero tiene el salpicadero poco detallado.



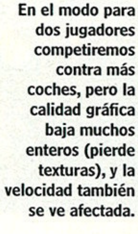


Disponemos de 17 circuitos (uno más que en el juego de Ubi) y todos ellos corresponden a los de la presente temporada.,











En el modo para dos jugadores competiremos contra más coches, pero la calidad gráfica baja muchos enteros (pierde texturas), y la velocidad también se ve afectada.



accidentes multitudinarios es lo más fácil del mundo, aunque siempre podremos seguir jugando hasta entrar en boxes. Eso sí, sudando tinta para controlar un bólido al que le faltan, por ejemplo, una rueda y el alerón delantero.

Unos espectaculares efectos gráficos y unos estupendos comentarios convierten a *F-1 2000* en una experiencia trepidante para los fans de la velocidad, pese a que el juego presenta algunos deslices técnicos.

SIN EMBARGO, ESTA VOCACIÓN ARCADE impide que el juego se desarrolle en su faceta simulador con toda la amplitud de posibilidades que cabría esperar. Así, aunque podemos modificar bastantes parámetros del vehículo, los matices de configuración no son demasiado grandes y, al mismo tiempo, no se notan demasiadas diferencias de control en función de la dificultad escogida. Es decir, que conducir en modo arcade o modo simulador no es tan distinto como en un principio debería. Algo que por otro lado no es de extrañar si tenemos en cuenta que el modo arcade se reduce a carreras aisladas y sin ninguna continuidad.

Si hablamos del tema técnico nos encontramos con que *F-1 2000* presenta en el espectacular apartado sonoro con el que EA Sports siempre adorna a sus mejores títulos, y se convierte en uno de los puntos más atractivos del juego.

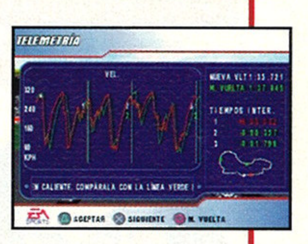
Gráficamente muestra circuitos atractivos y cargados de detalles y los coches son grandes y están bien construidos, aunque cuando nos acercamos mucho a los vehículos rivales les fallan las texturas.

Así las cosas, *F-1 2000* se destapa como un juego veloz, divertido y espectacular que entusiasmará a todos los amantes de la velocidad. Eso sí, los que prefieran una simulación más rigurosa y un abanico de opciones de configuración de conducción más amplio, quizás deberían probar *F-1 Racing Championship*, que resulta algo más sólido en casi todos sus aspectos.

Telemetría: ¿qué es eso?

Antes de competir podemos dar vueltas de prueba en las que se tomarán datos respecto a nuestra velocidad o ritmo de frenada. Estos análisis de telemetría nos ayudarán a variar aspectos del coche para ajustar sus prestaciones al tipo de circuito.







Las banderas: un aviso cuando las cosas no van bien





En el campeonato disfrutaremos de todos los detalles reales de la competición, incluyendo las banderas que nos avisarán de los posibles contratiempos que vayan sucediendo. Una bandera amarilla nos obligará a frenar: algo ha pasado. La negra es que hemos sido descalificados y la azul es que nos están doblando y debemos ceder el paso al piloto que nos adelanta. También nos avisarán desde boxes.



F1 2000
Velocidad

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Memory Card (3 bloques) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 9 — Diversión 9

- Actualizado con la temporada 2000.
- Resulta muy espectacular.

- Carece de un buen modo arcade.
- La pérdida de texturas.

9

Las principales bazas de *F1 2000* residen en su brillante sentido del espectáculo y en poseer la licencia de la presente temporada, pero técnicamente no "rompe".

Fear Effect

El efecto de la técnica

Fear Effect ofrece un nuevo concepto de aventura de acción que no sólo muestra gráficos dignos de una película de animación, sino que además nos presenta un sistema de juego tan adictivo como innovador.

Después de dos largos y extenuantes años de desarrollo, Kronos Interactive ha culminado la que puede ser su obra maestra en PlayStation. Y es que, partiendo de un esquema de juego a caballo entre *Resident Evil*, *Metal Gear* y *Syphon Filter*, *Fear Effect* supone una auténtica revolución de la técnica al incorporar una serie de rutinas nunca antes vistas en un videojuego de este tipo. Pero, vayamos por partes.





Fear Effect cuenta con un sólido y cautivador argumento que trata sobre el secuestro de la hija de un magnate japonés a manos de Hanna, Dekke y Glas, el trío de mercenarios que controlamos a lo largo de la aventura. El secuestro empieza a torcerse cuando los tres protagonistas descubren que la joven es capaz de despertar un poder maléfico en aquellos que la rodean. Esta atractiva historia, que está plagada de giros inesperados y cambios argumentales, se desgrana a lo largo de 4 CD´s sin caer en la monotonía y enganchando al jugador desde el primer minuto, algo que también se ve reforzado por los continuos e inesperados cambios del personaje al que controlamos.

EL DESARROLLO DE *FEAR EFFECT* COMBINA, en líneas generales, las excelencias de los tres títulos claves antes citados, algo que se aprecia en el planteamiento de los puzzles, la presencia de numerosas armas de fuego y jefes finales o la forma de eliminar silenciosamente a los enemigos. Como en cualquiera de los tres, no todo es avanzar y disparar, ya que en muchos casos tendremos que recoger y utilizar determinados objetos para abrirnos paso.

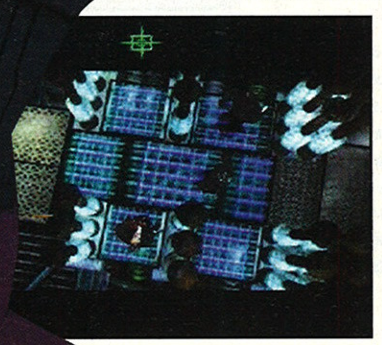
Donde *Fear Effect* sí que va un poco más allá es en el



El problema de *Fear Effect* reside en los tiempos de carga, ya que gran parte de las situaciones complicadas acabarán con la vida de nuestros personajes.



A lo largo del juego, y de manera intermitente, controlaremos a Hanna, Glas y Dekke, los tres personajes que aparecen en la parte posterior de la imagen.







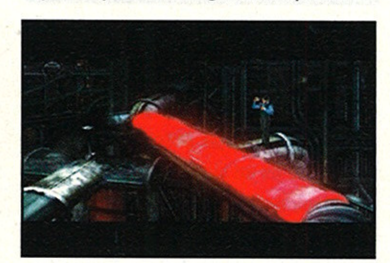


Al acercarnos a ciertos objetos, un cuadro de texto situado en la parte inferior de la pantalla nos indicará las acciones que podemos realizar.


Fear Effect encierra algunos momentos subditos de tono, como éste en que Hanna muestra sus encantos para despistar al enemigo. Así cualquiera.


Fear Effect también es el nombre del sistema de energía creado por Kronos, según el cual, un electrocardiograma nos muestra el estado en que se encuentra el personaje que controlamos.





apartado técnico, ya que en más de una ocasión nos parecerá estar viendo una película de anime japonés en lugar de un videojuego. Aspectos tan cuidados como el "look" manga que caracteriza a todos los personajes y los escenarios renderizados que, a diferencia de los vistos en la saga *Resident Evil*, están dotados con animaciones, ponen de manifiesto el especial cuidado con el que Kronos ha tratado el apartado técnico. Por si esto fuera poco, el extraordinario acabado gráfico de *Fear Effect* se traduce en una mezcla de ambientes al más puro estilo Blade Runner, donde se funden de manera completamente natural las tradiciones japonesas más ancestrales y el último grito en tecnología. Estos son sin duda alguna, los aspectos más revolucionarios de *Fear Effect*, y los que marcan las diferencias respecto a otros juegos de corte similar.

El impresionante apartado gráfico de *Fear Effect* es en parte culpable de su principal defecto: unos tiempos de carga eternos que en las situaciones complicadas llegan a desesperar.

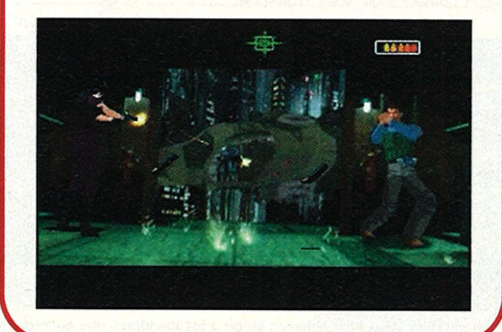
ESTE EXCESIVO CUIDADO TÉCNICO ha tenido como contrapartida una serie de deficiencias en la jugabilidad. La más importante son los tiempos de carga que nos esperan cuando nuestro personaje es abatido por el enemigo. Las primeras 10 veces no importa demasiado, pero cuando llegamos a un enemigo final o a una situación compleja que nos "invita" a repetirla unas cuantas veces, los treinta segundos de carga llegan a hacerse eternos, y rompen brutalmente el ritmo de juego. Del mismo modo, el sistema de menús se hace rebuscado e inoperante al principio, aunque con media hora cualquiera se puede acostumbrar sin problemas. Estos dos puntos oscurecen el resultado final y ponen de manifiesto que en esto de los videojuegos no todo se reduce a la técnica.

Por todos estos elementos, *Fear Effect* nos ha parecido un juego alucinante y digno de ser probado por los amantes de la acción... siempre que consigas que tus personajes no mueran con frecuencia.

Los malos de la película

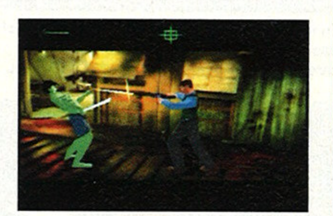
Cada cierto tiempo, un enemigo más poderoso aparecerá ante nosotros para poner fin a nuestra aventura. Estos duelos, que suelen estar protagonizados por matones fuertemente armados o artefactos mecánicos como un helicóptero, suelen ser los momentos más impactantes y tensos de todo el juego. Todos tienen su punto débil, pero encontrarlo cuesta cargar la partida unas cuantas veces...



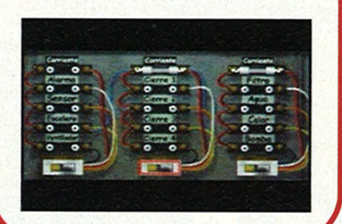


Los pilares de Fear Effect

En *Fear Effect* es posible encontrar distintos sistemas de juego que requieren habilidades muy dispares. Por un lado están las secuencias de acción, en las que tenemos que disparar a todo lo que se mueva. Por otro, los momentos de habilidad, en los que un fallo supone volver a cargar la partida. Por último, los puzzles, que nos invitan a devanarnos los sesos con todo tipo de enigmas.









MANAGER DE LIGA

Mucho más que jugar al fútbol


No manejaremos a nuestros jugadores durante los partidos, aunque sí podremos hacer cambios y modificar estrategias.


En el Mercado de Traspasos podemos buscar el tipo de jugador que necesitamos delimitando características como posición, edad o división.


Entre nuestras muchas preocupaciones estará la de localizar un esponsor que nos garantice buenos ingresos por publicidad.





Lo primero que hay que matizar es que los que quieran "jugar" a fútbol no van a poder hacerlo en *Manager de Liga*, porque *Manager de Liga* no es un simulador de fútbol. No te desanimes todavía, porque si te gusta el deporte rey nada te va a acercar más a su verdadera dimensión que este juego de Codemasters. Y es que ningún otro título para PlayStation te ha permitido nunca manejar los designios de cualquier equipo de la primera y segunda división española barajando variables tan dispares como la contratación de la publicidad de las camisetas, la contratación de un ojeador o el tipo de entrenamiento adecuado para cada uno de los miembros de tu plantilla.

Obviamente, un juego de manager requiere que el jugador que se ponga a los mandos sea paciente a la hora de revisar sus muchos menús y pantallas de opciones. Además, en este caso en concreto, debe ser un amante, casi un estudioso del fútbol, que sepa cuadrar la estrategia adecuada para las características de sus jugadores y que muestre un olfato especial a la hora de pujar por una nueva estrella o llevarse al primer equipo a un jugador de la cantera.

Las posibilidades que ofrece *Manager de la Liga* en este sentido son inmensas. Y no nos referimos sólo al hecho de que tenga clubes y plantillas reales, o a que se pueda fichar a jugadores extranjeros, o que podamos modernizar el estadio o a que debamos subir la moral de nuestros jugadores... Además, dependiendo del equipo que hayamos elegido nuestro objetivo en la Liga será bien diferente, desde eludir el descenso a quedar campeones, pasando por clasificarnos para competiciones europeas o ir a la búsqueda de la Copa. Todos nuestros esfuerzos deben ir destinados a este objetivo, pensando, además, en no arruinarnos por el camino.

El control con el pad en sencillísimo y los menús son visuales y fáciles de entender, por lo que en este sentido nada debe preocuparte.

Manager de Liga es un completísimo juego de estrategia que nos convierte en dueños absolutos del club de nuestros amores. Está en castellano, es de sencillo control, la dinámica de juego está muy ajustada y termina picando de manera insospechada. Si estas virtudes no te convencen para hacerte con él, a lo mejor es que no te gusta el fútbol tanto como pensabas...


Para facilitarnos la tarea podemos contratar personal cualificado que se encargue de los detalles: entrenadores, masajistas, ojeadores...


En el Estudio de televisión podremos ver el resumen de todos los partidos, repasando las mejores jugadas en detalle.


El precio de las entradas, los salarios, las fichas de los jugadores, pueden arruinar la economía del club. Mucho ojo con los fichajes estrella...






Dentro del menú de Plantilla, podemos elegir a los jugadores que queremos alinear en el próximo partido teniendo en cuenta sus aptitudes y habilidades, así como ordenar un tipo de entrenamiento en concreto.



CAESAR PALACE 2000

Fiebre por el juego

Hace un par de años, Interplay retrató los casinos en *Caesar Palace*, un simulador que trasladaba a nuestros hogares cinco juegos tradicionales de estos establecimientos. Ahora nos entrega una segunda parte que ha aumentado a 18 los juegos disponibles (metiendo más tragaperras y juegos de cartas), y a cuatro el número de jugadores.

Por lo demás, mantiene la misma mecánica que su antecesor: seleccionamos un juego y apostamos dinero. Por desgracia, la emoción de jugarnos fortunas virtuales es la única que muestra este título, que termina resultando denso y monótono, sólo apto para sobremesas entre amigos. Aunque, la verdad, merece más la pena sacar la baraja del cajón...



Caesar Palace 2 nos permite jugar a todos los juegos de cartas que se hay en los casinos.





CAESAR PALACE 2000
Simulador de casino

Compañía: **Interplay** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**
Memory Card (1 bloque) — Mando analógico

Gráficos 4 — Sonido 5 — Diversión 4

- Hay más juegos que en el anterior.
- El modo multijugador logra picar.

- Los gráficos son muy pobres.
- No tarda en hacerse monótono.

4

CP 2000 es el típico juego gaseosa: empieza fuerte, pero pierde gas según se va jugando. Si buscáis un Party game, probad mejor con *Chef Luv Shack*.

SUPERBIKE 2000

Poca emoción para tanta cilindrada





Aunque parecía que por fin íbamos a poder disfrutar del juego de motos definitivo, una vez más nos vamos a quedar con las ganas. Y es que, pese a la vitola de número 1 que parecía acompañar a *Superbike 2000*, lo cierto es que el juego se ha quedado al final en un descafeinado y poco divertido campeonato.

Hay que reconocer que es uno de los pocos juegos de motos que muestran pilotos y motos grandes y bien animados. Por desgracia, el resto del apartado técnico no está a la altura y nos encontramos con un scroll brusco, alguna ralentización y un popping considerable. De todos modos esto aún sería perdonable si las carreras mostraran algo de emoción. Pero que los rivales se desmarquen en la primera vuelta y no les vuelvas a ver el pelo porque nunca comenten errores se termina haciendo monótono. Y eso, en cualquiera de los tres niveles de dificultad.



SUPERBIKE 2000
Velocidad

Compañía: **EA Sports** Precio: **6.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Memory Card (2 bloques) — Dual Shock

Gráficos 5 — Sonido 6 — Diversión 5

- Escuderías, pilotos y circuitos reales y bien recreados.

- Salvando el tema del realismo, carece de alicientes.

5

El título ha sido una pequeña decepción, aunque es uno de los pocos juegos de motos que pueden llegar a interesar a los forofos de este deporte.

PRIMERA DIVISIÓN STARS

El sabor de la LFP, pero sin la fuerza de la FIFA





La pregunta que todos nos hacemos es qué puede aportar a EA Sports a su saga *FIFA* con este *Primera División*. Pues, la verdad, más bien poco. Se supone que la gracia de *Primera División* es jugar la liga española contando para ello con todas las licencias pertinentes de la LFP. La diferencia con *FIFA* estriba en que *Primera División* nos permite modificar muchos de los parámetros de nuestro equipo. Nos explicamos. Podemos escoger cualquier club sabiendo que cada uno de los jugadores vendrá definido por una serie de parámetros representados por un número de estrellas. Pues bien, a medida que juguemos partidos y dependiendo de nuestra actuación, ganaremos más estrellas con las que aumentar las virtudes de nuestros jugadores o fichar a los que haya disponibles en el mercado de traspasos. Sin duda, esta faceta aporta un aliciente extra a los *FIFA*. Sin embargo, la faceta simulador del juego deja mucho que desear.

Para empezar, el apartado gráfico no está, ni con mucho, tan cuidado como el de un *FIFA*. Se han incluido docenas de detalles, del estilo protestas al árbitro o lamentaciones al fallar, pero que no aportan nada interesante a la hora de jugar. Hubiera sido mejor que se hubiera suavizado el brusquísimo scroll de la pantalla, que los jugadores patinaran menos y que las animaciones fueran más realistas. Y es que todos estos factores influyen a la hora de jugar. Además, los controles no están bien definidos, la IA no está en absoluto bien cuidada y, en definitiva, muestra muchos defectos importantes que no consiguen que *Primera División* llegue a cuajar como simulador.



Gracias a las estrellas podemos aumentar las virtudes de un jugador, o fichar uno nuevo.



PRIMERA DIVISIÓN STARS
Deportivo

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**
Memory Card (5 bloques) — Dual Shock

Gráficos 5 — Sonido 6 — Diversión 4

- El original sistema de las estrellas.
- Los comentaristas.

- Como simulador de fútbol no vale mucho y a dobles pierde aún más.

4

Ni es un buen simulador, ni un manager. Si quieres un simulador con la Liga española hazte con *FIFA* y si prefieres un manager, con *Manager de Liga*.

VAMPIRE HUNTER

Un cazavampiros poco acertado



D puede extraer la energía de los enemigos que derrota para incrementar sus poderes.



Los combates con los jefes finales se terminan complicando por la perspectiva de la cámara.



Inspirado en las famosas novelas de Hideyuki Kikuchi, *Vampire Hunter* es un survival horror en el que asumimos el papel de D, un cazador de vampiros con la misión de rescatar a la hija de un comerciante raptada por el vampiro Meier Link. Para ello debemos adentrarnos en un enorme castillo, acabar con cuanto enemigo encontremos y solucionar sencillos puzzles.

El planteamiento de *Vampire Hunter* es parecido al de un *Resident Evil*, (fondos prerenderizados, el mismo estilo de puzzles...), pero más centrado en el combate cuerpo a cuerpo. No sólo nuestra arma principal es una enorme espada, sino que nuestro personaje puede saltar, bloquear ataques, o echarse a los lados.

Por desgracia este nuevo enfoque se echa a perder por un control desastroso en el que nunca se sabe bien donde se está apuntando, y al que no ayuda el poco acertado sistema de cámaras estáticas, que tiende a mostrarnos la acción muy lejos y desde perspectivas nada claras.

Si a todo esto le añadimos que los gráficos no son nada especial (el único personaje que parece animado es D), y que es un juego muy corto, bien podríamos pensar que estamos ante un título absolutamente prescindible. Por fortuna, la historia y el carisma del protagonista salvan en el último momento a *Vampire Hunter* del descalabro total. Y es que a pesar de sus múltiples defectos, el juego tiene algo que insta a seguir jugando. Probablemente sea que recrea a la perfección la atmósfera tétrica de las películas de la Hammer. Así, el resultado es un juego a años luz de los mejores Survival Horror, pero al que los amantes del vampirismo y el terror gótico sabrá encontrarle el punto.

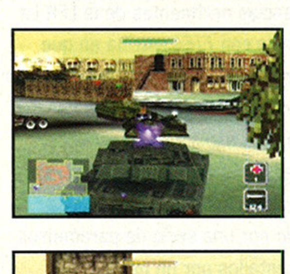


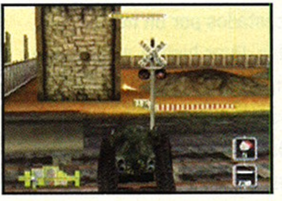
BLATTLETANX

La guerra en las calles

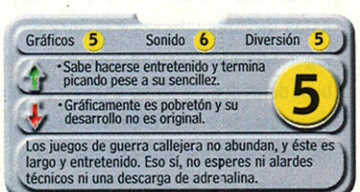
Ambientado en un apocalíptico futuro, *Battletanx* nos propone la tarea de manejar distintos tanques a lo largo y ancho de distintas ciudades del mundo, cumpliendo las misiones que se nos encomienden. Básicamente nuestra tarea siempre será limpiar una zona de la ciudad de tanques rivales, aunque en ocasiones también deberemos preocuparnos de proteger un convoy o encontrar una salida dentro de un laberinto de barricadas y obstáculos.

Aunque el apartado técnico no es especialmente brillante, lo cierto es que el juego se hace entretenido, siempre y cuando nos gusten los juegos de disparar a todo lo que se mueva. El control es correcto y la posibilidad de manejar distintos blindados, que podemos elegir nosotros mismos, siempre aumenta el interés y aporta un ligero toque estratégico.









MARY KING'S RIDING STAR

Para las pequeñas de la casa

Como ocurriera con el juego de Barbie, este *Mary King's* es un título claramente destinado al sector femenino más pequeño de la casa. El juego nos invita a cuidar de un caballo y competir con él en tres pruebas de habilidad. Las niñas deberán vigilar la salud del caballo cuidándole, limpiando su cuadra y dándole de comer, todo ello mediante el sencillo sistema de desplazar un cursor sobre los objetos del escenario. El sistema de control de las pruebas también es muy sencillo, además, como nunca se pierde el jugador podrá mejorar su actuación sin desesperase. Sin duda, un producto ideal para las niñas, que aprenderán a responsabilizarse de su caballo y potenciarán sus reflejos.









NO PONGAS FRONTERAS A TUS PARTIDAS

SHOCK INFRARED CONTROLLER

*No pongas fronteras a tus partidas. Ahora con tu mando **Infrared Controller** podrás subir, bajar, girar e incluso vibrar sin estar conectado físicamente a tu consola.*

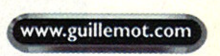
Por fin las idas y venidas de la gente que te rodea no boicotearán tus partidas favoritas arrancando el cable a su paso.

Esquiva a tu madre y su amiga salvando a la chica que te haga pasar al siguiente nivel.



SHOCK INFRARED CONTROLLER

- *Compatible con Shock 2, Digital, Analog y Negcon.*
- *Primer mando analógico con tecnología Shock2 que funciona por infrarojos.*
- *Dos sticks analógicos que permiten movimientos más precisos y fluidos.*

























JIMMY WHITE´S CUEBALL 2

¿Hace una partidita de billar?

Jimmy White´s Cueball 2 es un completísimo simulador, que nos permite practicar una disciplina deportiva poco vista en PlayStation: el billar. Para ello, pone a nuestra disposición dos salones distintos (uno de billar inglés y otro de billar americano), donde podemos medir nuestras fuerzas contra los colegas o la consola.

El sistema de juego es muy fácil: tenemos una barra de controles (por la que nos desplazamos mediante un cursor), que nos permite establecer hasta el más mínimo aspecto de nuestros tiros. Así, podemos realizar con sencillez espectaculares jugadas como complejas carambolas y tiros cruzados. Bueno, siempre y cuando seamos capaces de imaginarlas, ya que el billar es un juego intelectual, en el que la concepción de las jugadas tiene tanta importancia como la realización de las mismas.

Es importante recordar esto cuando juguemos contra la consola, ya que conoce las estadísticas de varios de los mejores jugadores del mundo. Esto quiere decir que rara vez falla, lo que puede hacerse frustrante si jugamos a lo loco.

Pero no todo es billar en *Jimmy White´s Cueball 2*. Junto a la mesa encontraremos otros divertimentos típicos de los pubs, como los dardos, las damas o una máquina recreativa. Estos minijuegos no sólo nos permiten despejar un poco la cabeza después de pensar en buenas jugadas, sino que añaden al juego una gran variedad y longevidad.

Por todo ello, *Jimmy White´s Cueball 2* es un título recomendable para jugadores sesudos, que prefieran los juegos reflexivos a los de acción pura y dura y, claro, a los que les guste el billar.







Junto al billar, *Jimmy White´s Cueball 2* incluye otros juegos de salón, como las damas, a los que podemos jugar entre partida y partida.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

¿Un *Tomb Raider* Medieval?

Ambientado en un mundo típico de espada y brujería, este título de 3DO nos convierte en Drake, un aguerrido mercenario. Como tal, debemos enfrentarnos al malvado Necross, el líder de una legión de muertos vivientes que pretende dominar el mundo.

Para ello, debemos recorrer arma en mano toda suerte de localizaciones claustrofóbicas, acabando con cuanto enemigo se nos ponga por delante, realizando diversas misiones y solventando algún que otro puzzle.

A primera vista, *Crusaders of Might and Magic* parece un título parecido a *Tomb Raider* (Entorno 3D, perspectiva de tercera persona, puzzles tipo salta desde el punto tal al cual para coger el objeto X). Pero existen muchas diferencias entre ambos juegos. Para empezar, *Crusaders* pone más énfasis en la acción que en la resolución de puzzles. Así pues, olvídate de puzzles elaborados y prepárate para rebuscados combates múltiples en los que te lloverán ataques por todas partes, y en los que la rapidez de reflejos será fundamental. Menos mal que el control es bastante asequible, aunque que no llegue a la pulcritud y a la precisión del de *Tomb Raider*.

Un punto que nos ha gustado mucho de *Crusaders* es la gran libertad que nos da para modificar a nuestro personaje. Como en los juegos de rol, Drake va ganando experiencia según va derrotando monstruos, lo que nos permite subir nuestras estadísticas (puntos de vida, magia) y adiestrarle en el uso las armas que queramos (espada, hacha, maza). Gracias a esto, es posible obtener un héroe con el que nos sintamos mucho más identificados.

Por desgracia no todo es bueno en *Crusaders*. Gráficamente resulta pobre, con unos escenarios desprovistos de detalles y llenos de pixels, que resultan poco atractivos. Aún así, hay que reconocer resultará muy divertido para cualquier amante del género fantástico, si logra olvidarse de este inconveniente técnico.



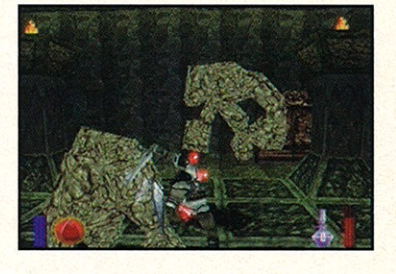
Según el nivel de maestría que tengamos con cada arma, podremos atacar más rápidamente, y haremos más daño en cada golpe.







***Crusaders of Might And Magic* incluye un fuerte componente plataformero. Así, tendremos que realizar bastantes saltos para acceder a ciertos ítems, ocultos en sitios casi inaccesibles.**







Guías & Trucos

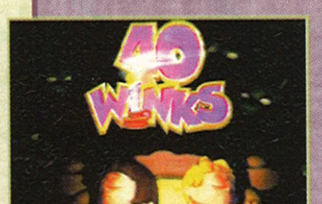






40 Winks

• 40 duendes rescatados:
Estando dentro de tu casa debes pausar el juego, presionar Select y pulsar la siguiente secuencia: ←, ↓, →, →, →.
• Todas las llaves:
También desde tu propio hogar pausa la partida, presiona Select y pulsa:
●, L1, L2, L1, L2.



• 50 Zzz's:
En cualquier momento de la aventura pausa el juego, pulsa Select e introduce esta combinación:
→, L1, ↑, R1, L1
•10 Lunas:
Repite los pasos anteriores y pulsa:
↑, L2, ←, R2, ←.



• Modo Cabezón:
Igual que antes, pero el código es:
L1, ↑, →, L2, ↑.

Jungla de Cristal 2

Si te cansas de ver siempre los mismos enemigos, o te apetece experimentar cosas nuevas, todo lo que tienes que hacer es probar estos sencillos trucos que te permitirán cambiar la apariencia de los terroristas alargando sus cabeza o convertir a tu héroe en un esqueleto chamuscado. Para conseguirlo, sólo debes pausar el juego, y pulsar una de estas combinaciones:
• Alargar cabezas:
R1, R1, L1, L1, ▲.
• Como un esqueleto:
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.
En la parte superior de la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación. Para desactivar los trucos sólo hay que volver a introducir el código. Por cierto, os avisamos de que habrá muchos más...





GUILTY GEAR

• Nuevos luchadores:
Para manejar a Baiken vence todos los combates en el modo Normal sin continuar. Para manejar a Testament y Justice, concluye en el modo arcade, continuando si quieres, pero como poco en dificultad normal.

LOS PITUFOS

• Selección de nivel:
Para elegir la fase en la que quieras jugar selecciona el nivel de dificultad "Esto no es un picnic", después escoge la opción de "Nuevo Juego" y durante la escena en que aparece Gargamel presiona:
L1, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, ↑, R2.

NBA LIVE 2000

• Leyendas del baloncesto:
Ve a la pantalla de Crear Jugador e introducir esta lista de nombres (Nombre-Apellido). Al aceptar dará mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo.
Michael Jordan 80's:
Come Fly - With Me
Hakeem Olajuwon - 80's:
The Dream - Machine
Bill Russell - 60's:
All - Defensive
David Robinson - 90's:
Spurs - Admiral
Patrick Ewing - 90's:
Player - President
Larry Bird - 80's:
Celtics - Pride
Robert Parish - 80's:
Celtic - Chief
Isiah Thomas - 80's:
Bad Boy - Zeke
Karl Malone - 90's:
Mailman - Delivers
Charles Barkley - 80's:
Mound of - Rebound
John Stockton - 90's:
Jazz - Man
Reggie Miller - 90's:
Outside - Threat
Julius Erving - 80's:
Doctor's - In
Dominique Wilkins - 80's:
High - Light
Moses Malone - 80's:
Free - Throws
Grant Hill - 90's:
Class - Act
Billy Cunningham - 70's:
Leaping - Kangaroo.
Jerry Lucas - 60's:
Lucas - Layup
Cliff Hagen - 50's:
Hook - Shot
Rick Barry - 70's:
Foul - Shot
Walt Frazier - 70's:
Cool - Clyde
Willis Reed - 60's:
Soft - Touch
Earl Monroe - 70's:
Magic - Pearl
Bob Pettit - 50's:
Crash - Boards

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

• Minijuegos sin concurso:
Para disfrutar de los minijuegos sin tener que contestar a las preguntas del concurso, escoge a Cartman como tu personaje y, en la pantalla en la que se decide el número de rondas presiona esta secuencia:
↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑
Aparecerá un menú especial en el que podrás seleccionar el número del minijuego que más te divierta.

Trick´n Snowboarding

• Unos esquiadores de excepción:
Para conseguir que entre tus snowboarders figuren personajes de la talla de Leon, Claire o un zombie de *Resident Evil*, sólo tienes que pulsar la siguiente secuencia en la pantalla del título:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●.



Después tienes que seleccionar el modo de juego Free y pulsar **R2** o **L2** en la pantalla de seleccionar jugador.

Wu-Tang: Shaolin Style

• Modo Gore:
Si quieres que tu juego adquiera una nueva dimensión, mucho más cruda, sólo tienes que introducir este passwords que ahora te damos, en el momento en que el juego te lo pida. De este modo accederás al modo Blood y a los fatalities. Eso sí, este modo sólo está recomendado para mayores de edad...
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■

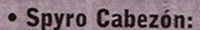


Spyro 2

• Cambiar la piel de Spyro:
Si quieres, puedes cambiar la saludable coloración de piel de Spyro por otra de las que te presentamos a continuación. Para ello, sólo tienes que pausar el juego e introducir cualquiera de las siguientes combinaciones.
Negro: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Azul: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✖.
Verde: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲.
Rosa: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■.
Rojo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.
Amarillo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

• Bolas de fuego para siempre:
En Playa Dragón hay un portal que puede darte bolas de fuego todo el rato. Para ello, tienes que conseguir un 100% en el juego (64 orbes y 10.000 de tesoro).

• Rastreador de Gemas:
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados durante el juego los botones L1, L2, R1 y R2. De esta manera, la libélula-dragón que te sigue señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, como un sabueso.



• Spyro Cabezón:
Para agrandar la cabeza de Spyro, pausa el juego y presiona ↑ 4 veces, R1 4 veces y luego ●.

• Hacer Plano a Spyro:
Si quieres que Spyro se vuelva tan plano como una hoja de papel, pausa el juego y pulsa:
←, →, ←, → L2, R2, L2, R2, ■.

• Aprender todas las habilidades:
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar un maravedí, pausa el juego y presiona:
● 4 veces y luego ■ cuatro veces.

• Acceder a una demo de *Crash Team Racing*:
Para acceder a la demo jugable de *Crash Team Racing*, presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1, R2** y ■ en la pantalla de presentación del juego. Para volver al juego de Spyro tendrás que resetear la consola.

ESCAPAR CON CANDICE EN MISSION: IMPOSSIBLE

Saludos PlayManía: Me llamo Eneko y me encanta vuestra revista. Os escribo para que me digáis como puedo asegurar el paso para Candice en *Mission: Impossible*. Ya he cogido la careta de Golystine y recuperado la lista N.O.C., por lo que sólo me falta hacer esto para terminar el nivel.

Eneko (Salamanca)

Dispara a la cámara del pasillo para neutralizarla y atraviésalo corriendo. Acabaréis llegando a una puerta cerrada que Candice deberá abrirte. Entra y espera a que dicha puerta se cierre tras de ti y capturen a tu compañera. En cuanto lo hagan, dispara a la caja de circuitos que verás a tu lado, y prepárate para enfrentarte a cuatro soldados. Una vez hayas acabado con ellos, dirígete al cuarto pequeño del otro extremo del cuarto y dispara con tu pistola de dardos al soldado que te saldrá al paso. Ya sólo te quedará recoger la lista N.O.C. y hablar con Candice para terminar esta breve, pero intensa, parte de la misión.

PASAR AL NIVEL 19 DE PANDEMONIUM

Hola queridos amigos de PlayManía: Os escribo porque por mucho que lo intento no logro pasarme el nivel 18 de *Pandemonium*. Me gustaría que me indicaseis el password para poder hacerlo. Muchas gracias por anticipado

Amelia (Valladolid)

Prueba con estos passwords:
BORNFREE: Seleccionar Nivel.
ALMABHOL: Abrir todos los niveles.
HARDBODY: Invencibilidad.
VITAMINS: Ganar 31 vidas.
CORONARY: Colocar un montón de corazones.
EVILDEAD: Enemigos Inmortales.
THETHING: Mantén pulsada L2 para cambiar tu cuerpo. Presiona L2 + X para cancelarlo.
BODYSWAP: Presiona triangulo para cambiar de personaje en mitad del juego.
OTTOFIRE: Las armas especiales a tope.
TOMMYBOY: Te lleva a un pinball cada vez que termines un nivel.

CONSEGUIR A DEVIL KAZUYA EN TEKKEN

Hola amigos de PlayManía. Tengo un problema con el primer *Tekken*, ya que no logro sacar a Devil Kazuya. Según el suplemento del número 2, para conseguirlo hay que ganar todos los asaltos de *Galaxian* al comienzo del juego, pero no sé cuales son.

Alberto (Zaragoza)

Los asaltos Galaxian son unas pantallas en las que eres atacado por varias oleadas de alienígenas, y que aparecen en los tiempos de carga entre las peleas. Para conseguir a Devil Kazuya debes obtener un perfect en todas ellas.

COMO HACERSE CON LA ESCALERA EN ARK OF TIME

¿Qué tal colegas? Tengo *Ark Of Time* y me he quedado atascado en la pantalla de la iglesia abandonada. Hay una escalera, pero la niña no me deja cogerla. ¿Cómo puedo hacerlo?

Christian (Valencia)

Habla con la chica, y dirígete hacia la izquierda para hacerte con el cubo del agujero. Con él en tu poder ve a la granja que hay detrás de la iglesia y combínalo con el trapo con restos de resina. Después acércate a la vaca y usa el cubo reparado para ordeñarla. Ahora vuelve a la pantalla del gato y utiliza la leche con él. Ya sólo tendrás que cogerlo y utilizarlo en la ventana rota para poder hacerte con la escalera.

LAS ÚLTIMAS ESPADAS DE SOUL BLADE

Hola, amigos de PlayManía: Antes que nada quiero decir que me gusta mucho vuestra revista. Os escribo porque tengo una duda con el juego *Soul Blade*. No sé como conseguir la última espada de cada personaje. Gracias.

Socorro (Almedina, Ciudad Real)

Hay dos maneras de conseguirlo. La primera consiste en buscar la espada por todo el mapa, repitiendo los combates hasta que aparezca. La segunda, mucho más efectiva, consiste en desplazarse hasta la pantalla del mapa de Italia una vez tengamos en nuestro poder siete espadas. Pierde a propósito el combate en ese escenario, y si tu personaje adopta la postura de derrota significará que este minitruco ha funcionado. Ahora sólo tendrás que desplazarte a cualquiera de los países que rodeen Italia (no repitas la pelea contra Cervantes), y vencer el combate para hacerte con la última espada.

TRUCOS PARA XENA

Hola PlayManía. Recientemente me he comprado el juego *Xena Warrior Princess*. Es estupendo, pero me cuesta mucho avanzar. Me gustaría que me dieseis algún truco. Saludos.

Alberto (Asturias)

El único truco que tenemos de *Xena Warrior Princess* es el de invulnerabilidad, pero seguro que te basta. Para activarlo, pulsa en la pantalla del menú principal la siguiente combinación:
↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, →, ←.

Toy Story 2

¡¡Juguetes al rescate!!

Seguro que nunca se te ha ocurrido pensar lo duro que debe resultar ser un muñeco en un mundo real. Si has visto la película de Toy Story 2 habrás empezado a hacerte una idea, pero hasta que no te embarcas en el juego no podrás saber realmente lo complicado que resulta recorrer, por ejemplo, un almacén de juguetes o las pistas de un aeropuerto. Si además, como en este caso, por medio hay que ir buscando fichas especiales, rescatando personajillos en apuros o localizando las piezas que se le van perdiendo al señor Patata, la cosa ya se complica una enormidad. Súmale unos cuantos saltos imposibles y unos enemigos finales que no te dejan ni respirar y tendrás un plataformas tan divertido como difícil. Eso sí, puedes estar tranquilo, una vez más estamos aquí para ayudarte.

ZONA 1.1: LA CASA DE ANDY

En esta casa puede pasarte casi de todo. Para ser tu primera aventura no resultará precisamente sencillo. No dejes de visitar a **Rex** (en la parte de arriba, junto a la planta) para que te explique qué es lo que tienes que hacer. Recoge las monedas que encuentres por el camino para poder obtener la ficha que te da **Jam** (encima del sofá) cuando le entregas 50, pero no te preocupes demasiado, hay muchas. Este es un buen nivel para recoger vidas en caso de que las necesites más adelante. Hay una dentro de la cuna (llegas hasta ella bajando por la tirolina que sale de la parte superior de la cómoda), una sobre una estantería del salón y otra sobre uno de los fluorescentes del garaje.

Un último consejo: cada vez que encuentres una cajita suspendida en el aire salta bajo ella para aprender nuevas cosas de tu misión.

La Ficha

Para encontrar la ficha que siempre se encuentra escondida en las fases, debes bajar al sótano. Allí verás a Sr. Patata que te dirá que si le ayudas a localizar su oreja te permitirá utilizar el Blindaje Cósmico (imprescindible si no quieres morir al pisar ese extraño líquido verde del suelo). Encontrarás la oreja en una estantería del salón (sube dando un pisotón sobre el sillón que te lanzará como si fueras un trampolín). De nuevo en el sótano sube poco a poco a la parte más alta, luego agárrate a las cadenas de las lámparas y salta justo a la otra esquina. Moviendo un par de cajas la Ficha será tuya.



La Carrera

Para superar tu primera prueba de velocidad tendrás que completar el circuito por el garaje que te propone R.C. y, por supuesto, ganarle.
No es complicado, sólo debes procurar no quedarte parado en ningún momento, lo que implica que te olvides de los enemigos y que saltes cualquier obstáculo.





El Rescate

Bopy, que está en la mesa de la cocina, ha perdido sus cinco ovejas. Deberás encontrarlas para conseguir otra ficha.

- Podrás localizar a una en esa misma cocina, en el armario más alto. Para llegar a él tendrás que saltar sobre la báscula (que servirá de trampolín). Sin pulsar el botón de salto rebota sobre ella en dirección al armario y a mitad de camino pulsa X para planear.
- Hay otra oveja en un estante del garaje, y no te quedará más remedio que aprender a utilizar las barras de la pared para girar sobre ellas y llegar a zonas inaccesibles.
- La tercera oveja está en el en salón, justo enfrente de donde encontraste la oreja del Sr. Patata.
- Si bajas al sótano verás en una estantería otra: deslízate por la cuerda para llegar a ella.
- Por último, encontrarás otra en el desván, subida en una de las vigas del tejado.



La Lucha

En este primer nivel deberás vencer al Robot de Hojalata que está en el trastero de la parte alta de la casa. Pero para acabar con él tendrás que aprender a utilizar el ataque con giro: pulsa Círculo hasta que se cargue la barra de las alas y al soltarlo comenzarás a girar. Utiliza este ataque sobre el Robot una vez que hayas conseguido agotar su batería. Pero debes tener en cuenta que después de realizarlo quedarás inmovilizado (por el mareo) unos cuantos segundos, así que úsalo sólo cuando no corras riesgo de fallar.



ZONA 1.2: EL BARRIO DE ANDY

No es nada sencillo para unos juguetes de este tamaño andar por la calle, aunque se trate de una tranquila zona residencial como ésta. Como en todos los niveles, **Rex** te ayudará indicándote cuáles son los pasos que debes seguir. Lo encontrarás pegado a la valla cerca del árbol. Recuerda que debes coger 50 monedas y dárselas a **Jam** que te espera en la primera rama del árbol. Cuando acabes con un enemigo caerá una nueva moneda, así que no te cortes y ve a por todos ellos.

La Ficha

Para llegar hasta la ficha que está flotando sobre la piscina, deberás inflar el flotador en forma de patito (saltando sobre el hinchador) y tirarlo al agua. Sube a él y no tendrás el menor problema.

la Carrera

Por mucho que te empeñes esta vez en superar a R.C. te será imposible hasta que no puedas utilizar las Botas de Propulsión. ¿Qué cuando las consigues?, pues cuando ayudes al Sr. Patata a encontrar su mano en el Almacén de Juguetes de Al. Así que ya sabes, tendrás que volver más tarde. Con las botas te será fácil.







La Lucha

En la parte más alta del árbol te espera un combate muy interesante con una cometa. Llegar tan alto seguro que te cuesta varios intentos así que te aconsejamos que desenredes la cuerda que hay hacia la mitad del camino. De esta manera, si tienes que volver a subir podrás agarrarte a esta cuerda desde el suelo y ahorrarte la mitad de los saltos. Una vez arriba es sencillo: sólo tienes que apuntar bien con tu láser y acertar varias veces en la cometa.

El Rescate

En la puerta de la casa encontrarás a un soldado que te propone una misión: encontrar a cinco de sus compañeros para obtener una ficha.

- El primero se esconde debajo del césped del jardín y para que salga deberás dar un pisotón sobre los agujeros justo en el momento en que veas salir la bengala. Cuando pises el último saldrá el soldado.
- Hay otro subido al columpio y, algo más arriba, en la rama del árbol otro más.
- Sobre una palmera de los alrededores de la piscina se encuentra otro de los soldados de plástico.
- El último está escondido en el cesto de la ropa. Para llegar a él tendrás que deslizarte por las cuerdas del tendedero saltando de una a otra para evitar los obstáculos. Y para llegar al tendedero tendrás que saltar sobre el capó del coche después de deshinchar las ruedas, lo que te impulsará hasta la lavadora.

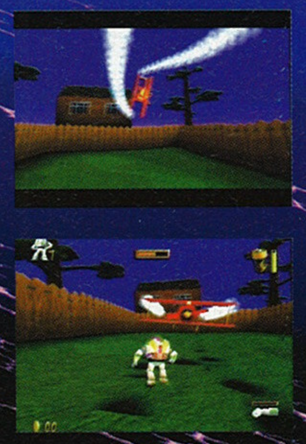




ZONA 1.3: BOMBARDEO

Un avión está dispuesto a hacerte la vida imposible y, si quieres continuar tu camino para ayudar a Woody, tendrás que derribarlo.
La manera más sencilla es ponerse en el centro de la parcela y activar la mirilla cuando se aleje. Mantén presionado Cuadrado para aumentar la potencia de tu láser y apunta bien. Cuando se esté aproximando suelta el arma y esquiva sus disparos hasta que vuelva a alejarse y puedas repetir la operación. Si tienes problemas con la energía encontrarás baterías en las esquinas del campo.





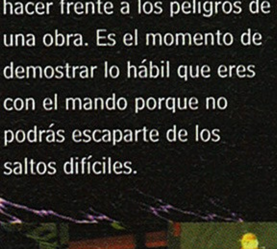


ZONA 2.1: LA OBRA

El ambiente tranquilo del barrio se ha transformado por completo y ahora deberás hacer frente a los peligros de una obra. Es el momento de demostrar lo hábil que eres con el mando porque no podrás escaparte de los saltos difíciles.

Cuando comiences busca a **Rex** que estará junto a un montón de arena esperando para ayudarte con sus consejos.

Para poder darle a **Jam** todas las monedas deberás subir a una máquina que hay al lado de la carretilla. Sí, está un poco escondido.







La Ficha

¿Sabes hacer mezclas de colores?, pues conseguir la ficha suelta será tan sencillo como eso. En el remolque de la obra hay tres recipientes con los colores Rojo, Amarillo y Azul. Tendrás que combinarlos de tal manera que obtengas el Naranja, el Morado y el Verde. Eso es fácil, pero para llegar ahí tendrás que saltar bien.



La Carrera

En este caso será el perro Slinky el que te proponga una prueba de velocidad para conseguir otra ficha del Pizza Planet. Tendrás 50 segundos para encontrar 5 llaves inglesas suspendidas sobre el cemento húmedo que hay al pie de la obra. No intentes andar, te servirá de poco. Es preferible que vayas dando saltitos.



El Rescate

La señora Little Tike está buscando a sus pequeños que se han escondido por la obra.

- Uno está en el remolque, al lado de los recipientes de colores.
- Hay otro en el extremo de la grúa más alta, a la misma altura que el martillo perforador.
- Subiendo hasta allí encontrarás a otro, en una de las vigas. ¡Suerte con los saltos!
- El cuarto está sobre la carretilla que hay cerca de Jam.
- Y por último, hay otro en la excavadora amarilla.



La Lucha

En lo alto de toda la estructura en construcción se encuentra el martillo perforador. El primer paso para subir al edificio es pulsar el interruptor de la excavadora. Rápidamente sube a la pala que ha bajado hasta el suelo y así podrás alcanzar la viga rayada cuando suba la pala. Para acabar con el martillo tendrás que utilizar el lanzadiscos, pero para conseguirlo deberás llevar al Sr. Patata su Ojo, que está en una de las vigas de la construcción, justo después de pasar las cadenas.
Un consejo: no dejes de pulsar los interruptores que veas al subir, porque activan una pequeña plataforma que te permitirá llegar muy alto sin necesidad de volver a demostrar tu habilidad en los saltos iniciales.



ZONA 2.2: CALLEJUELAS Y BADENES

Buzz y sus amigos siguen en un ambiente tan hostil como el de la obra. En esta ocasión os encontraréis con un mercadillo, un badén repleto de agua (que parece una piscina) y un callejón.
Como siempre, habla con **Rex** que te espera en el centro del callejón para saber qué debes hacer.

Seguramente te comentará que para llegar a la parte alta del edificio necesitas poder utilizar el **arpeo**.



Recuerda, antes de salir del nivel, dar las 50 monedas a **Jam**, que está al pie de una sombrilla en el mercadillo.



El Rescate

Cinco patitos se han perdido y tú debes encontrarlos y devolvérselos a su madre que está el el centro de la corriente de agua.

- Uno está flotando feliz sobre la charca que hay al final del mercadillo.
- Otro está subido en uno de los toldos de la misma zona.
- El tercero está al otro lado del badén de Slinky, bajo un escalón.
- Los dos últimos son más difíciles ya que debes subir hasta la parte más alta del callejón utilizando el arpeo. Hay uno en una ventana con barrotes a mitad de camino y, en la parte más alta, flotando sobre el agua de la tubería, está el último.



La Ficha

Parece que llegar a la ficha no es complicado, pero no te fíes. Para alcanzar el cubo de basura sobre el que está, tienes que encender el ventilador para mover el globo y agarrarte a él. Para acceder al ventilador tendrás que acabar con el robot con escudo usando tu ataque giratorio. Ya sabes, te toca combinar habilidad y astucia.



La Lucha

Para conseguir otra de las fichas del Pizza Planet de este nivel tendrás que vencer a la Peonza Payaso. Pero el problema no es destrozarla, como podría parecer, sino subir a la azotea del edificio en el que se esconde.
Lo primero que necesitas es poder utilizar el arpeo, imprescindible para subir por las escaleras de emergencia. Se consigue en el nivel de los ascensores devolviendo al Sr. Patata su brazo.
Otro de los problemas del ascenso es evitar que una descarga de electricidad, de las que corren por los cables, te tire al suelo. Esquívalas a toda costa o tendrás que volver a empezar. Sobre todo fíjate en los dos cables superiores porque tendrás que saltar de uno a otro en mitad del descenso para evitar la corriente.
Una vez que llegues a al azotea, por la tubería más alta, sólo tendrás que acertar a la peonza con tu láser unas cuantas veces.



La Carrera

Slinky, que está en el centro del badén inundado, vuelve a pedirte ayuda, pero ahora para que recojas a tiempo sus cinco huesos. Flotan sobre el agua en las esquinas de la plataforma y, aunque parezca que debes que saltar sobre las ramas que van pasando, bastará con que rectifiques la dirección a la mitad del salto con tus alas para volver de nuevo a la plataforma. Ya sabes cual es la recompensa por hacerlo en el tiempo límite: un ficha.







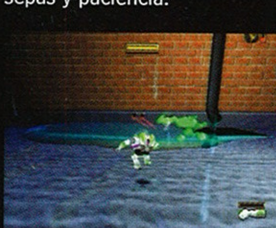




ZONA 2.3: ¡A PATINAR!

Con sólo oler a este enemigo podrías perder una vida (menos mal que los juegos no transmiten olores).
Se trata de un monstruo más que extraño de apariencia viscosa y color verde que surge de un cubo de basura. Para derrotarlo debes hacer que se empequeñezca hasta introducirse por completo en el cubo cinco veces.
Más que difícil es monótono, porque cada vez que se salga del cubo habrá crecido un poco más. Utiliza tu láser de la manera más rápida que sepas y paciencia.







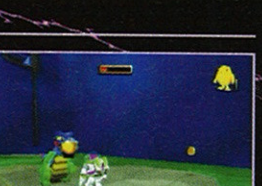
ZONA 3.1: ALMACÉN DE JUGUETES DE AL

Podríamos pensar que un comercio repleto de juguetes no tiene ningún peligro, pero no es así. Cada pasillo, cada caja registradora, cada muñeco, puede ser un enemigo dispuesto a entorpecer tu camino. Eso sí, como siempre tendrás la ayuda de **Rex** que te espera en el almacén de cajas con sus sabios consejos.
Además, como en todos los niveles, tendrás cue dar a **Jam** (en la sala de los archivos) al menos 50 monedas para conseguir otra de las fichas de Pizza Planet. Por cierto, para conseguir todas las fichas de este nivel tendrás que haber ayudado antes al Sr. Patata en la obra porque necesitarás utilizar el Lanzadiscos.



La Lucha

La lucha se desarrollará en una habitación con el suelo manchado de la sustancia verde. Entrarás en ella por un ventanuco que hay al fondo de la sala de cajas donde está Rex. En esta ocasión te enfrentas contra todo un Dragón, pero si has cogido el arma láser cerca del Sr. Patata no tendrás ningún problema con él.



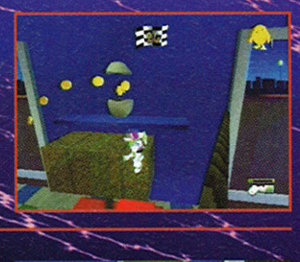
La Ficha

Para llegar a la ficha (en el cuarto de los archivadores) deberás haber ayudado antes al Sr. Patata en la obra ya que para abrir los cajones necesitarás utilizar el Lanzadiscos. Después saltando de uno a otro llegarás hasta el preciado tesoro.

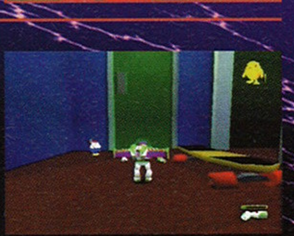


La Carrera

Así hemos llamado a la manera de obtener esta ficha aunque en este nivel hay más de una carrera. El recorrido es el mismo que para coger el pollito escondido en el huevo, sólo que esta vez el Sr. Pollo sólo te dará 25 segundos para llegar hasta allí. Es poco tiempo pero con la práctica que tienes no te costará demasiado.



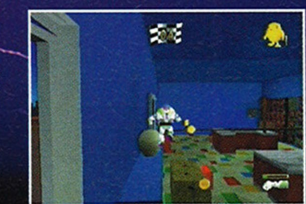




El Rescate

Rescatar a los cinco pollitos a los que espera su madre en la zona de las bicicletas no será tarea sencilla.

- Para empezar, no podrás llegar hasta el que hay encima de un caja en la sala donde está Rex hasta que no consigas las Botas Antigravedad ayudando al Sr. Patata en otro nivel.
- Hay otros dos en los pasillos dedicados a pelotas en la tienda de Al: uno a la derecha sobre un saliente cerca de las ruedas, el otro al final del pasillo, pasando las zona de los Ula-hop.
- Para encontrar otro tendrás que llegar al huevo que hay sobre la máquina de la paja antes de que se acaben los 50 segundos que te ha dado el Sr. Pollo para eso. El recorrido es: salta de la cama elástica a la estantería. De aquí al carro. Luego engánchate en la barra y por último deslízate por la tirolina hasta el huevo.
- Hay un pollito justo en la máquina de chicles que hay junto al Sr. Patata, a quién deberás devolver su pierna (en una máquina registradora próxima a la que puedes llegar desde la tirolina) para que te permita utilizar las Botas de Propulsión imprescindibles para llegar hasta el pollo. Consiste en que, una vez que las puedas utilizar, pulses la palanca de la máquina de paja. Esto te cará 45 segundos para llegar hasta ella (que te servirá de trampolín hacia la máquina de chicles). Tendrás que salir con las botas que hay junto al Sr. Patata para llegar hasta el carro del final de la sala. Desde allí saltar a las otras máquinas y llegar de esta manera a la Paja.
Como ves, en esta ocasión el rescate es bastante complicado.



ZONA 3.2: SECCIÓN DEL ESPACIO

No podía faltar una visita a esta sección en la estancia a la juguetería. En ella encontrarás un pasillo entero dedicado a Buzz (procura que no se le suba la fama a la cabeza). Para no perderte nunca, y saber exactamente lo que tienes que hacer, recuerda que puedes puedes pedir ayuda a **Rex**, el cobarde que se esconde en la sala de videojuegos. Como siempre deberás entregarle 50 monedas a **Jam** que está al final del pasillo de Buzz. Con la cantidad de enemigos que encontrarás aquí es conveniente que recojas el Rayo verde que hay cerca de la zona de salida.

La Lucha

En un espacio reservado del almacén de juguetes, al que se accede desde lo alto de los adornos del techo, te está esperando el Buggy de Buzz Lightyear para retarte a una lucha. Para derrotarlo bastará con acertarle varias veces con tu rayo. Esto sería muy sencillo si no fuera porque los cohetes que dispara el Buggy te perseguirán. Cuando logres esquivarlos aprovecha y dispara tu Superrayo.



La Ficha

Por una vez, conseguir la ficha suelta que hay en cada nivel no será una lucha contra enemigos y saltos de precisión.
Para hacerte con ella deberás manejar (por medio de tu salto) el gancho de una máquina de premios que hay junto a la piscina de bolas. La mejor manera de lograrlo es fijarte en la sombra del gancho para pararlo en el lugar preciso.



La Carrera

En esta ocasión es un platillo volante el que te propone una carrera contra el crono. La novedad es que esta vez será por los aires. Sí, tendrás que deslizarte por las cuerdas a modo de tirolina hasta llegar al final del largo pasillo y, además, hacerlo antes que el ovni. La mejor manera es saltar siempre que estés en la zona roja de la cuerda y, si te quedas corto, desplegar tus alas para asegurar que te agarras a la siguiente cuerda. En caso de que te caigas al suelo, un consejo: ten preparado tu ataque del giro.



El Rescate

La Nave Nodriza está esperando a que le eches una mano para encontrar a sus sus cinco alienígenas. Dar con ellos no es complicado ya que, cuando estés cerca de uno, escucharás un sonidito típico.

- Hay uno enganchado a unos adornos que cuelgan del techo.
- Otro está al final del camino de la tirolina, en la parte alta, de tal manera que llegar a él desde el suelo te será imposible.
- El tercero se encuentra en la piscina de bolas. Para llegar hasta ella sube a las máquinas de juegos recreativos.
- Los otros dos los encontrarás al recorrer el pasillo dedicado a Buzz Lightyear. En este pasillo procura no pisar nunca el suelo o serás alcanzado por una infinidad de rayos.



ZONA 3.3: DUELO EN LA JUGUETERÍA

Como de la nada, aparecerá una inmensa y peligrosa nave extraterrestre con seis brazos a su alrededor.
Cada vez que consigas darle a uno de los brazos, éste se descolgará del conjunto, se abrirá y dejará en libertad algunos enemigos pequeños, de los que estás acostumbrado a matar en todas las fases.
Cuando hayas logrado quitarle todos los brazos sólo tendrás que darle con tu láser dos o tres veces más (si le das con el láser superpotente acabarás antes con ella).
Si te alcanza varias veces con su rayo verde recuerda que tienes baterías en alguno de los cráteres que hay en la zona.







ZONA 4.1: SALTO EN EL ASCENSOR

En este nivel tendrás que encontrar primero el brazo del **Sr. Patata** para que puedas utilizar el **Arpeo** y subir hasta la sala de control. El brazo está en la sala de generadores, cerca de Jam. Para subir utiliza los cables, pero ten cuidado con la electricidad. Cuando llegues a la sala de control (entre pasillo y pasillo ya habrás encontrado a Rex) pulsa el interruptor para que se active el ventilador de la parte de abajo. Así, si te caes, no tardarás tanto en volver a subir. Hay otro interruptor en la parte más alta de los ascensores que activa otro ventilador que te elevará directamente desde de la sala de ascensores. Recuerda que cuando puedas usar el arpeo deberás volver al nivel "Callejuelas y Badenes".

La Ficha

Esta vez la ficha no está muy escondida, pero deberás abrir una puerta para alcanzarla. El mecanismo de la puerta, que está en la sala de control, viene dado por tres interruptores. Deberás colocarlos alineados para que se abra. Cada interruptor tiene tres posiciones (arriba, medio, abajo) y se mueven pulsando los botones de colores de la mesa de control de esta manera: si das al botón verde éste sube uno, el azul baja uno y el rojo no se mueve. Si das al azul, el interruptor rojo baja uno, el azul sube uno y el verde se mantiene. Si das al rojo, el azul se mantiene, al rojo sube uno y el verde baja uno. No es tan complicado como parece y al hacerlo, además de alcanzar la moneda, tendrás acceso a los ascensores.



La Lucha

Una difícil contrincante, la Araña Robot, te aguarda en la zona más alta de todo el edificio. Se accede a ella desde un ventilador que hay en el techo de la sala de los ascensores.
Vencerla no será sencillo porque, aunque te bastará con acertarle con tu láser varias veces, su rayo (que te persigue), las bolas de tela de araña que lanza y, sobre todo, los ventiladores que se activan cada cierto tiempo te impedirán afinar tu puntería.
Un buen método es saltar lejos de ella en cuanto se paren los ventiladores y disparar varias veces. Luego huye hasta que vuelvan a parar. Por cierto, ten cuidado con el agujero del medio, puedes caerte sin querer y perderás mucho tiempo.



El Rescate

Dentro de este desastre de pasillos metálicos se han perdido cinco ratoncitos a los que su madre espera en la sala de control. Claro que tienen una peculiaridad: pueden andar por las paredes y por el techo como si tal cosa, así que ten cuidado no te los vayas a dejar atrás.

- Hay uno en la sala de generadores, donde el brazo del Sr. Patata.
- En el techo de la sala de control encontrarás otro más que, por cierto, no es nada sencillo de atrapar.
- Pero el que camina por las paredes de los ascensores, no se queda atrás. Cogerlo te constará casi seguro, alguna caída.
- Junto a Rex encontrarás otro.
- El último está en la parte más alta de los ascensores, donde está el interruptor que activa un ventilador. Es difícil agarrarse a ese hueco porque en el techo hay unos pinchos rojos, así que te recomendamos que lo hagas antes de que el ascensor haya llegado al tope de altura.



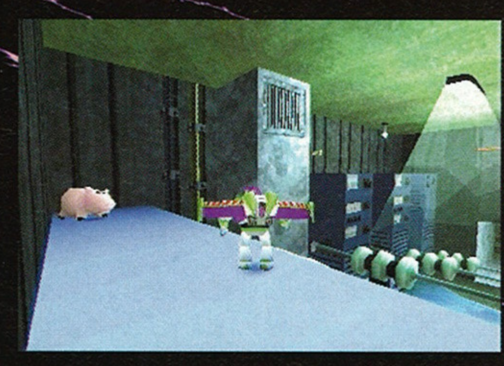
La Carrera

En la parte alta del hueco de los ascensores te espera el Sr. Ratón para proponerte una carrera: para hacerte con la ficha deberás llegar antes que él a la parte de abajo. Harás todo el circuito deslizándote por los conductos de ventilación. La dificultad está en no caer por los agujeros que te llevarán al pasillo de Rex (o cerca). Para no caer y llegar a tiempo, lo ideal es apurar todo el espacio y saltar. Pero salta sólo una vez por cada agujero, a no ser que estés seguro de no llegar al otro lado, porque este tipo de saltos te quitará mucho tiempo.









ZONA 4.2: APARTAMENTO DE LUJO DE AL

Rodeado de un ambiente muy del oeste, este lujoso apartamento es el siguiente paso en tu aventura. Eso sí, al piso no le faltan candados, que debes disparar para que te abran nuevos caminos, por ejemplo, el acceso al cuarto de baño donde **Jam** te espera para que le des sus 50 monedas habituales.

Rex, como siempre, estará dispuesto a recordarte lo que debes hacer, aunque él nunca haga nada. Le encontrarás en la puerta de la cocina.



La Carrera

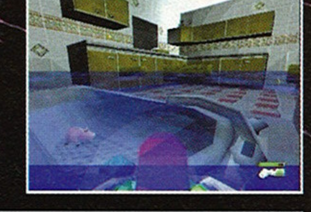
Nada más llegar al ático, el caballo Perdigón te pedirá que le encuentres sus cinco herraduras en menos de 30 segundos.
No es difícil, cuatro de ellas están en el salón (mira bien para no pasarlas de largo) y la última la encontrarás junto a Rex, en la entrada de la cocina.



El Rescate

Los cinco conejitos de la vaquera (que está sobre la mesa de la cocina) se han escapado. Debes buscarlos por toda la casa.

- En la misma cocina hay uno encima de una estantería a la que sólo puedes llegar desde la cadena de la lámpara.
- En la entrada, a la derecha de la puerta sobre un estante hay otro.
- El tercero está en el cuarto de baño, sobre uno de los armarios. Para llegar al cuarto de baño dispara contra una cerradura del salón. Cuando llegues, verás a Jam en la bañera y un interruptor que sirve para vaciar el agua. Después verás otros interruptores: cada vez que pulses uno, el agua subirá hasta esa altura. Como sólo flotan las esponjas, salta sobre ellas hasta llegar a los otros interruptores (incluyendo el que destruye el cañón) y hasta el conejito.
- Otro conejo está sobre la cama en forma de tren del dormitorio.
- El último está sobre la tele del cuarto de juegos. Salta de la caja de vaqueros del primer mueble a la parte alta de los armarios.



La Lucha

Desde donde encontraste al conejo de la sala de juegos llegarás, con un simple salto, al escenario del duelo, donde puedes conseguir una nueva ficha del Pizza Planet.
Matar al siniestro vaquero no sería demasiado complicado (esquivando sus balas) si no fuera porque un cañón desde lo alto no dejará de dispararte. Así que nuestro consejo es que destruyas primero al cañón, utilizando el botón del suelo, y luego centres toda tu atención en el duelo.

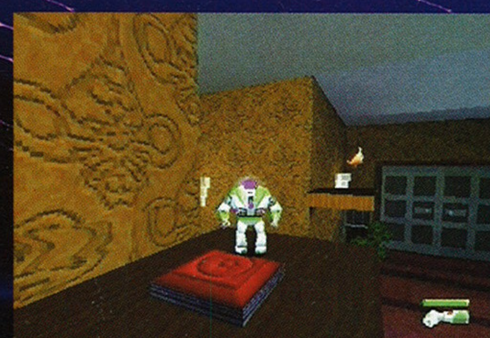


La Ficha

Esta vez está en la parte más alta de la cama con forma de tren de la habitación. Subir hasta allí es tan sencillo como empujar una caja cerca de la cama, pero como el tren no te permite hacerlo, tendrás que cambiar el recorrido del tren hasta llevarlo a la vía muerta para que no te moleste. Lo conseguirás presionando los botones de las agujas por orden, desde el más lejano al más cercano a la vía muerta. No era tan difícil como parecía, ¿verdad?









ZONA 4.3: EL MALVADO EMPERADOR ZURG

Zurg te ha seguido y ya no puedes evitar enfrentarte a él. Pero la única manera de dañarlo es utilizando tu ataque giratorio, así que olvídate del láser.
El giro también te servirá para que las pelotas que te lanza Zurg no te hagan el menor daño. Pero debes tener cuidado, porque las verdes te pueden seguir y pillarte desprevenido.

Otra advertencia: no tienes ninguna batería a mano, así que te recomendamos que llegues hasta aquí con tu barra de energía al máximo. Por cierto, si te caes por uno de los bordes de la plataforma perderás directamente una vida, así que aplícate el cuento y ten mucho cuidadito con donde pisas.







ZONA 5.1: INFILTRACIÓN EN EL AEROPUERTO

La aventura del rescate nos ha llevado hasta el aeropuerto. En esta terminal encontrarás un laberinto de cintas transportadoras y montones de maletas. Algunas de ellas te servirán de trampolín para llegar a zonas de otra manera inalcanzables, por ejemplo la plataforma donde está **Jam,** justo encima del lugar de partida, esperando sus 50 monedas
Algo más allá, en la sala del equipaje, está **Rex** preparado para darte instrucciones precisas de lo que debes hacer, y consejos.
Por cierto, para recoger a todos los viajeros perdidos necesitarás poder utilizar las botas antigravedad y para hacerte con ellas tendrás que ayudar al Sr. Patata a recuperar su voz.

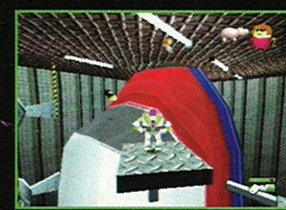






La Ficha

Cada vez aparece más escondida la valiosa ficha suelta del Pizza Planet. En esta ocasión está justo en la parte más alta de la estructura del avión (que más bien parece un cohete) que está en la sala de reparaciones. Tendrás que subir ayudándote de las alas sueltas. Además, para subir hasta arriba del todo es imprescindible que puedas utilizar las Botas Antigravedad que consigues al ayudar al Sr. Patata a recuperar su boca.



La Carrera

En esta ocasión tendrás que ayudar a Rocky Gibraltar, en la parte baja de la gran sala de las cintas transportadoras, a recuperar sus cinco pesas para que no pierda su forma física. Las tres primeras están en esa misma sala (una de ellas sobra la cinta transportadora). Hay otra en la sala de reparaciones y la última está en la que tiene la montaña de maletas. Sencillito.



La Lucha

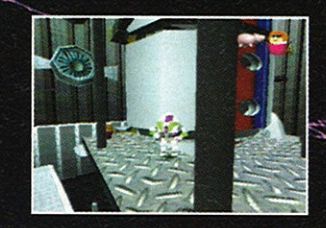
Para encontrar al que será tu enemigo de este nivel, el minero, deberás antes ayudar al Sr. Patata a encontrar su boca (que está en una de las cintas transportadoras de la sala alta). De esta manera podrás utilizar las Botas Antigravedad imprescindibles para llegar a la parte más alta de la pila de maletas donde te espera el minero. Con su pico agrietará el suelo, así que cada vez que le dispares salta para cambiar de posición y no perder vida.



El Rescate

Ahora te toca ayudar al capitán del avión (que está en la sala de reparaciones) a encontrar a sus Little Tikes (pasajeros).

- El primero de ellos está en la parte más alta de la sala de Rayos X.
- El segundo espera justo en la última cinta transportadora de la sala más alta (llegar hasta él es un reto a la habilidad).
- Hay otro justo encima del minero, sobre la pila de maletas.
- A los dos últimos se llega desde la estructura del avión en reparación. Uno está sobre una de las hélices (la que al moverse te arrastra). El otro te espera en uno de los "andamios" que rodean al avión por la parte trasera, y no demasiado alto.







ZONA 5.2: COMPLICACIONES EN EL ASFALTO

Se acerca el final de la aventura, pero no de las complicaciones. Una pista de aeropuerto puede ser muy peligrosa para un juguete como Buzz, así que tendrás que tener especial cuidado. Además, aquí las distancias son enormes pero para llegar más rápido a todas partes siempre podrás utilizar las Botas de Propulsión que hay a lo largo de toda la pista. Para que no te pierdas entre tantas luces lo primero que debes hacer es visitar a **Rex** en el remolque de la zona 2. Pero también es importante que des a **Jam**, en la zona 5, todas la monedas que recojas para que te dé la que es posible que sea tu última Ficha del Pizza Planet. Si es que no te has dejado nada perdido en otra parte...

La Ficha

Para coger la Ficha tendrás que hacer que baje el helicóptero en el que está enganchada. Pero antes, utilizando los botones de la zona 1, tendrás que hacer coincidir las bombillas de la parte inferior con los de la superior en tres intentos. Si pisas los botones tercero y primero, contando desde la pared, lo habrás conseguido.



La Carrera

En el centro del escenario verás a Slinky que te dará una ficha si eres capaz de terminar el recorrido sin saltar y sin tocar la zona verde. Comprobarás que no es tan fácil como parece sobre todo porque de vez en cuando quedarás cegado por algún rayo. Además sólo dispones de 68 segundos. Te cansarás de repetir el recorrido, pero, memorizando las curvas más peligrosas, lo conseguirás.



El Rescate

En la zona 3 verás que el Little Tikes del aeropuerto te pide que le encuentres sus cinco maletas.

- Una está sobre el ala del avión que gira por el circuito, para llegar hasta allí sube a la cuerda del indicador de viento del centro del nivel, junto a Slinky.
- Hay otra en la zona 4, en el suelo.
- Sobre el edificio de la zona 8 verás otra maletita verde.
- Hay otra más sobre la cinta transportadora. Para llegar a cualquiera de estos dos sitios salta desde el ala del avión.
- La última está sobre el asiento del remolque, delante de Rex.



La Lucha

El herrero te espera en la parte alta del edificio número 7, cerca de la torre del radar. La única manera de llegar hasta allí es saltando desde las alas del avión.
Al herrero sólo le harás daño al golpearle con tu Supergiro. Sin embargo él, golpeando el suelo con su martillo, conseguirá que una onda de color azul te siga hasta tropezar contigo. Esquívala saltando a las zonas altas.



ZONA 5.3: ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO

Ya sólo te queda un último obstáculo para rescatar a Woody: acabar con tres viejos conocidos, el Vaquero, el Herrero y el Minero. La buena noticia es que la barra de energía es conjunta, claro que aguantarán más de lo que estamos acostumbrados. Tu rayo láser sólo te servirá de algo con el vaquero, ya que los otros dos enemigos sólo se resienten ante los golpes de tu Supergiro.
A medida que la barra baje, caerán de uno en uno. Te aconsejamos que lo intentes con al menos 3 vidas. ¡Enhorabuena! Has terminado la aventura con éxito.





Shadow Madness

Sólo para auténticos aventureros

Si eres uno de los fans de *Final Fantasy VIII* seguro que *Shadow Madness* sabrá engancharte con su larguísima historia, sus espectaculares enemigos y sus muchas alternativas. Se trata de una aventura larga y complicada que seguramente te pondrá en más de un apuro a la hora de moverte por sus amplísimos mapeados y resolver sus puzzles. Para que ninguna dificultad pueda interponerse entre tú y la victoria final, te hemos preparado esta guía donde te explicamos los pasos que debes seguir para derrotar al Mal. Suerte y a por todas.

PORT LOCHANE: EL DESCUBRIMIENTO DE LA TRAGEDIA

Al comenzar te encuentras en un bar de poca monta. El camarero, un tipo llamado Duffy, inicia una charla contigo y te pregunta sobre tu procedencia. Tú le respondes con una historia bastante trágica, y le dices que todos tus problemas comenzaron esta mañana...

Después de la escena de vídeo tendrás que luchar por primera vez. Si usas bien los menús de combate no tendrás problemas para acabar con el monstruo.

Tras la pelea escucharás gritos de socorro y podrás hablar con una anciana para poner nombre a tu héroe. Después un hombre se acercará a ti ofreciéndote consejos sobre cómo pelear.

Cuando termines, investiga la zona, recoge los objetos que encuentres y sal por la parte izquierda de la pantalla. Arribarás a un lugar con un inmenso cráter justo en medio. Recoge todos los ítems que veas y luego habla con el hombre que



se encuentra mirando el enorme agujero. Una escena mostrará como algo vivo se mueve entre la lava. Al terminar la tertulia, encamina tus pasos otra vez a la parte izquierda de la pantalla. Coge el objeto y continúa a la izquierda.



En la siguiente pantalla observarás dos torres al fondo con un camino entre ellas. Cuando te dirijas hacia allí una chica cruzará por el escenario y tú saldrás detrás de ella.

Windleaf, que así se llama ella, te contará que llegó a tu poblado pidiendo ayuda y que pensaba ir al **fuerte Khelest** en **Barleygrove**. Acto seguido, vuelve a las dos torres y dirígete hacia el camino.

Antes de seguir la aventura sería muy recomendable que equipes a tus héroes con los objetos de tu inventario. Esto reforzará tus ataques y te dará



En esta primera parte de tu aventura deberás familiarizarte con los menús de combate.



más puntos de protección en caso de batalla. Hazlo siempre que compres o encuentres nuevas armas o armaduras.

Tras la aventura por el pueblo saldrás al mapa del mundo. Lo que debes hacer es ir hacia el norte, hacia un lugar llamado: **Paso entre Montañas**.





PASO ENTRE LAS MONTAÑAS: CAMINO A ENCLAAN





Como ya conoces la zona le propones a Windleaf ir a casa de tu amigo Muggins, que vive muy cerca, aunque cuando lleguéis descubriréis que está muerto. Junto a él hay un robot al que Muggins ordenó buscar ayuda tras el ataque. Os contará que el **fuerte** al que ibais fue atacado, así que tendréis que ir a **Barleygroove**. **Harv-5**, el robot, se unirá a vuestro grupo. Tras investigar la habitación sal de la casa.

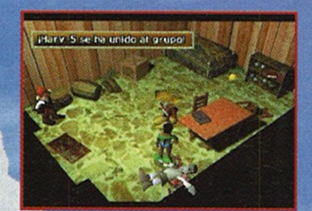


Recoge los tres ítems que verás y ve por el camino que pasa bajo la catarata. En la siguiente bifurcación toma el camino de la derecha (el que va hacia arriba) y continúa por él.

En el cruce de caminos de más arriba, coge los objetos que están a la izquierda y continúa por la derecha, camino que conduce a un árbol caído que cruza el río. Recoge los objetos y vuelve por donde has venido.

Toma ahora el camino que sube y continúa por él hasta la casa de tu primo **Brink**. Una vez allí, fuerza la cerradura para entrar: ya sabes, repite la secuencia de movimientos.

Tras la confusión inicial, tu primo os contará que un tal



Tom quiere acabar con él y os ofrecerá un descanso, acéptalo. Después del sueñecito, recoge los dos ítems del suelo e investiga la caja circular, también puedes leer el libro si te apetece. Sal de la casa.

Dirígete hacia arriba, hacia el cadáver, y recoge los objetos que veas. Baja ahora, por la senda por la que viniste, pero toma esta vez el camino de la derecha que ignoraste antes. Cruzarás por debajo de una catarata y te encontrarás delante de la entrada a una cueva. Entra y podrás obtener unos cuantos objetos, aparte de ver otro cadáver (el tal Tom está causando estragos). Cuando salgas, ponte frente a la pared y pulsa acción para escalarla.

Una vez arriba, puedes entrar en la cueva o ir a la derecha y salir del mapa. Lo recomendable es que salgas al mapa, ya que dentro de la cueva te espera **Tom el Rojo** y aún no eres lo bastante fuerte para enfrentarte a él; si a pesar de todo quieres luchar con Tom, entra y dirígete a través del laberinto, siempre que puedas, hacia arriba y a la izquierda, y no tardarás en hallar su cubil. Si le derrotas obtendrás nuevas armas.

Si saliste al mapa verás a un extraño personajillo que huirá de ti, antes de seguirle ve un poco hacia la izquierda, hacia **Enclan**, y entra en el pueblo.



El ataque agresivo supondrá un mayor daño a tus enemigos, pero te restará defensa.



Tom El Rojo es el enemigo más duro del principio: si le derrotas obtendrás nuevas armas.

UNA RUTA TURÍSTICA POR UN MUNDO DESTROZADO

La ciudad está en ruinas, así que recoge los objetos que veas y camina hacia arriba. En la bifurcación toma el camino de la derecha para coger unos ítems y luego vuelve al de la izquierda. Dirígete otra vez a la izquierda y cruza el puente para hablar con la **Sra. Nakan** (una conocida de Windleaf). Cuando acabes la



Este es el lamentable aspecto que presentará la ciudad natal de Windleaf. Se clama venganza.



conversación, deshaz el camino para salir del pueblo.

Bueno, otra vez en la pantalla del mapa, ahora tienes que ir a la salida que se encuentra justo encima de ti, por donde escapó el personajillo. Cuando lo hagas pasarás a otro "cuadrante" del mapa, y sorpresa, el extraño personaje está ahí otra vez. Cuando lo sigas se refugiará en **Rockra**; pero no podrás seguirle porque tus compañeros te dirán que lo prioritario es ir a **Barleygrove**, al sudeste de tu actual posición. Así que camina hacia abajo y a la derecha.

Dirígete, antes que nada, a la izquierda y llegarás a un pueblo llamado **Forestgrove**. Habla con los aldeanos y visita sus casas para obtener nuevos objetos. En la casa situada más a la izquierda hay una mujer llamada **Ara** que os repondrá del cansancio con un bálsamo.

A pesar de tu aviso de un inminente ataque, los aldeanos no querrán abandonar sus casas, aunque la mujer más cercana a la puerta os dará provisiones si habláis con ella.

Cuando salgas del pueblo, ve a **Barleygrove**, al sudeste. Una vez allí verás un lugar absolutamente arrasado, por lo que decidiréis ir a **Karillon**. Antes, investiga la zona y recoge todos los ítems (un hombre te pedirá unas nueces, puedes dárselas o no, no pasa nada).

Después de la recolecta camina hacia arriba. Vuelve a hacer de recolector y sigue subiendo. Verás a un niño junto a un cráter y al hablar con él te dirá que es hijo del cráter y que está esperando nuevos hermanitos. Una animación te mostrará a unos bichejos vivitos y coleando en la lava.

Tras el espectáculo, abandona



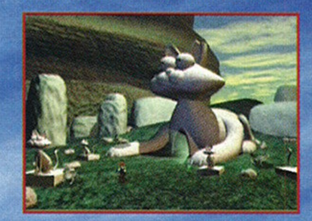
Barleygrove y ve a **Rockra**. Allí, te espera un nuevo enemigo, una especie de monstruo comepiedras llamado **Rockra**, que te atacará nada más verte. La pelea no será difícil, pero te aconsejamos que utilices ataques AGRESIVOS con Harv-5 y Stinger, y las magias más potentes con Windleaf.

Coge los objetos que veas y sal por las escaleras al mapa del mundo, donde te volverás a encontrar con el personaje que huye de ti. Antes de ir por él, dirígete a la derecha y entra en **Cat Man**.

Éste es un lugar en el que un amante de los gatos les ha



Este ser de piedra te impedirá el paso a Karillon. Hazlo caer utilizando tus mejores hechizos.



levantado un monumento. Dentro de la casa-gato, el constructor del monumento os dará un **bacalao verde**, si antes limpiáis la arena de sus gatos, además de prometeros más cosas si volvéis a pasar por allí. Ahora sí, sal al mapa y dirígete a la salida superior del mapa en el que te encuentras.

KARILLON: UNA NUEVA ESPERANZA APARECE EN EL HORIZONTE

Otra vez el tío que no se deja atrapar: cuando intentes cogerle se refugiará en **Karillon**. Entra tú también y unos guardias os indicarán que vayáis a ver al capitán en Villamedia para contarle vuestra historia. Allí también estará el tipejo huidizo que os relatará su aventura durante el ataque a Stinger.

Nada más entrar en la ciudad, un soldado os explicará su estructura: se constituye de tres zonas: Villavieja (donde estáis), Villamedia y Villarriba.

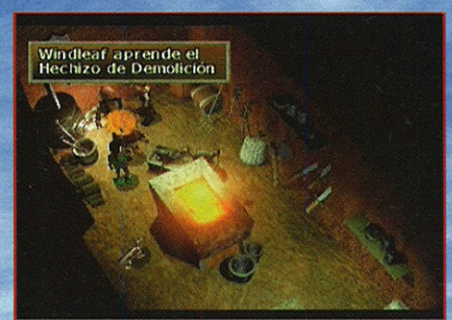
Es muy recomendable que entres en todas las casas donde veas luz en la puerta. Hallarás tiendas, ítems e interesantes historias. A la izquierda de tu posición, encontrarás el rincón de los duelos, donde unos matones os retarán a un duelo, en el que conseguiréis 100 monedas de oro si los vencéis.

Cuando hayas hecho todo esto, debes entrar en la posada (la gran casa que se encuentra justo enfrente del camino por el que llegaste a Villavieja) y pedir una habitación. De madrugada te levantarás porque no puedes dormir e irás al bar, donde te encontrarás con el camarero del principio. Sí, ésta es la escena con la que empezó tu aventura. Volverás a tu habitación y todo continuará normalmente.

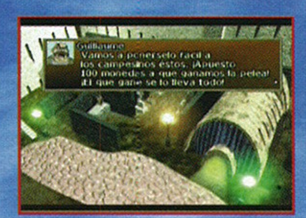
Antes de ir a Villamedia, por el camino de la derecha, deberías entrar en la casa del **chef Croquer** y ayudarle en un trabajo, pues si lo haces te dará un pase para **Bistro**, que es un restaurante muy famoso.



El Capitán se encargará de convocar la reunión del Consejo. Ve a visitarle lo antes posible.



Aprender el hechizo de demolición te será indispensable para proseguir con tu aventura.



Una vez estés en Villamedia, tienes que seguir el camino hasta su final (entrando en las casas que puedas). La casa del capitán se encuentra justo ahí. El capitán hablará con vosotros y en vista de vuestra historia decidirá organizar una reunión del Consejo, a la cual tendréis que asistir (el Consejo está en Villarriba, al norte del parque). Para llegar allí tendrás que utilizar la aerovía que está muy cercana a la casa del capitán.

En Villarriba, visita todas las casas que quieras, así como el restaurante Bistro y la casa de la diva que tendrá un trabajito para ti. Después, dirígete a la puerta del consejo donde os



espera el capitán.

Cuando habléis de la amenaza que se cierne sobre todos, los miembros del consejo os pedirán que llevéis un mensaje de ayuda a la **Academia de Magia**. Pero antes de partir tenéis que ir a la casa del contable (Villamedia), el cual os dará 1000 monedas de oro; y a la casa del herrero (Villavieja), que os obsequiará con el hechizo de demolición para abrir las puertas de la torre. Cuando hayáis terminado volved a la torre, donde os entregarán el mensaje para los magos, y salid de la ciudad. En el mapa dirígete a la derecha, hacia la famosa **Torre Gogarin**.

LA TORRE GOGARIN: PASO OBLIGADO HACIA LA ACADEMIA

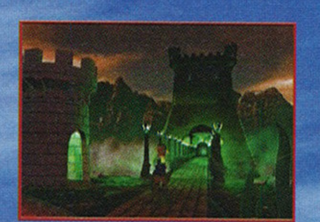
Aparecerás en la pasarela que lleva a las puertas del castillo, pero es mejor que antes de correr hacia él investigues la puerta que hay a tu izquierda: dentro hallarás algunos objetos.

Cuando estéis en la puerta del castillo, Windleaf lanzará el hechizo de demolición y podréis pasar. Eso sí, un caballero medio loco os atacará nada más veros. Acabar con él no será difícil y después encontrarás varias puertas hacia las que dirigirte:

En la del fondo está la puerta que lleva al valle **Crescent** y que está cerrada por ahora. La de la izquierda lleva a una sala de retratos donde hay una puerta con un cerrojo de nivel 4. La derecha es el comedor y tiene otras dos puertas. La del fondo es la cocina, no hay nada de interés; y la que está delante tuyo lleva a una sala con rejas. Cuando hayas registrado toda la planta, abre el cerrojo de las rejas y sube las escaleras hacia el nivel superior de la torre.

Te esperan otras tres puertas: la del fondo es la de la sala de lectura y tras la librería podrás encontrar una sala secreta con valiosísimos ítems. La sala de lectura también tiene una puerta posterior, pero si pasas por ella el suelo cederá y caerás a la cocina perdiendo vida y tiempo.

En la puerta de la derecha verás la **llave esqueleto** y otra puerta que te lleva a la misma trampa de antes. Por fin, la puerta de la izquierda leva a la **sala del trono**.



En esta sala se encuentra la puerta que se abre con la llave esqueleto y que te conduce directamente a **Grinsmeer**. Antes de enfrentarte, equípate con las mejores armas que lleves: el bichito es duro de narices. Cuando estés en el combate tienes que seguir una táctica de aproximación, ataque y retirada, además de utilizar las magias más poderosas que tenga Windleaf.

Tras el combate, Grinsmeer se volatilizará y Harv-5 encontrará la **llave** para la puerta que lleva al valle de Crescent. Atraviesa esa puerta y avanza cogiendo todo lo que veas. Llegarás del nuevo al mapa.



LA ACADEMIA DE MAGIA: TAREAS PARA AUTÉNTICOS HÉROES



En tu camino a la Academia, puedes aumentar tu nivel luchando con enemigos fáciles.





Ve al sudeste, a la Academia de la magia y un espíritu os pedirá que arregléis unos asuntos para permitiros el paso. Tu siguiente destino es **Anglerville**.

Una vez allí, sigue el camino recogiendo los ítems y cuando veas la primera intersección sigue a la derecha y entra en la primera casa (el pub). Los residentes os dirán que os recompensarán si limpiáis la zona de zombies. Sal del pub y entra en las casas próximas para recoger objetos y acabar con todo zombie que se mueva. Cuando acabes, ve al pub a por tu recompensa y sal del pueblo.

En el mapa ve a la izquierda y hacia abajo. Nada más entrar en **Jynx** puedes ir a la casa del alcalde, la primera a la derecha. Habla con Williams y después ve al museo. Sube las escaleras y habla con el hombre que está junto al esqueleto. Un espíritu os pedirá que llevéis sus restos a Karillon, si lo hacéis levantará la maldición que se cierne sobre Jynx. Vuelve a **Karillon** y deposita los retos del espíritu en el cementerio, en la parte más a la izquierda de Villavieja. El fantasma os recompensará con objetos de mucho valor.

Cuando termines ya estarás preparado para entrar en la **Academia**, donde por fin te enterarás de toda la historia. Para ello debes bajar por la rampa del interior entrando en todas las puertas que veas y hablando con todos los magos.

Tras la obligada ausencia de Windleaf, ve a la puerta que se estaba cerrada la primera vez que bajaste (es la entrada al **Chúnel**). El pasadizo os llevará directamente a otra zona del mapa y caminando al noreste encontraréis el pueblo de **Gubrath la Vieja**. Aquí lo único que debes hacer es entrar en todas las casas y recoger todos los ítems que encuentres. Sal del pueblo y camina al norte, a los **bosques de Gubrath**.

LOS BOSQUES DE GUBRATH O CÓMO ENCONTRAR EL CÓDICE DE NATAG

Primero ve a la izquierda y toma las 1000 monedas de oro (están detrás del árbol). Continúa y dirígete a la esquina superior derecha, toma el ítem y sigue el camino. Las siguientes direcciones que debes tomar son izquierda, derecha, derecha y hacia arriba. Una vez aquí serás raptado por unos extraños que no parecen tener buenas intenciones. Os llevarán a una cámara donde encontraréis a un nuevo compañero de aventuras, **Xero** (o la cabeza volante).

Antes de que acaben las presentaciones deberás luchar con los tipejos que os secuestraron. Cuando termines con ellos sal del edificio y recoge los ítems de las tiendas. Continúa hacia abajo, hacia el siguiente campamento y recolecta todo lo que veas. Acto seguido, sal del pueblo y toma el camino de la derecha que lleva al mapa del mundo. Tu siguiente visita es a la **Torre de Gamathel** que se está justo encima de la salida del bosque.





Después de una larga animación, ve a la izquierda en la primera bifurcación y toma los ítems del cadáver. Vuelve y sigue el camino ascendente hasta que llegues al gran comedor. Allí toma los dos ítems, como puedes comprobar hay cuatro habitaciones. Las únicas que nos interesan son las de la derecha, sobre todo la de arriba, donde encontrarás lo que has venido a buscar: el **códice de Natagor**.

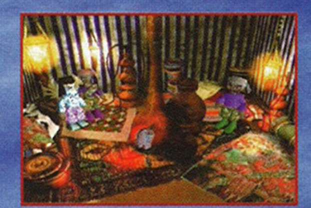
Cuando tengas en tu poder el códice, regresa al **Chúnel** (deberás pasar por el bosque de nuevo, el truco consiste en ir siempre al camino de la parte inferior izquierda).

De nuevo en la **Academia** tendrás que dividir tus fuerzas en dos grupos con diferentes misiones que realizar (el grupo de Stinger y Windleaf, y el grupo de Harv-5 y Xero).

Primero hemos escogido la aventura de Xero y Harv-5. Cuando hayas elegido grupo tendrás que repartir todas tus pertenencias entre los dos equipos formados, así que te recomendamos que las dividas en un 50%.

BENE BROKUL: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5





La primera parada es **Bene Brokul**, que se haya situado al noroeste de la Academia de magia. Elige el camino de la derecha y toma los objetos del cuerpo inerte. Continúa hasta que llegues a un puente y crúzalo tras la conversación entre los personajes.

Ahora ve por el camino de la izquierda, que te llevará derecho a la **gema azul**. Sigue el camino y en la nueva pantalla ve hacia abajo. Continúa por el angosto camino hasta que veas un cadáver. Te atacará un grupo de bandidos, así que prepárate y tras derrotarlos continúa tu recorrido hasta Bene Brokul.

En este pueblo tienes que matar a los zombies que están aterrorizando a sus gentes, pero puedes descansar y grabar partida en la primera casa a la derecha. Una vez acabes con todos, ve al **cementerio** y destruye al monstruo que allí te espera. Acabada la pesadilla, podrás entrar en todas las casas del pueblo y recoger todos los objetos de utilidad.

Cuando estés listo, dirígete al sur del parque, a la cueva que verás. Ve a la izquierda, a la escalera de piedra y baja por ella. Unos nuevos amigos te llevarán en un bonito viaje aéreo, disfruta de las vistas.

Estamos en **Uhndrashi**. Comienza moviéndote a la izquierda y coge el ítem. Ahora, ve a la derecha, en el siguiente cruce derecha de nuevo y toma el ítem. Vuelve a la primera intersección, sigue por el camino de la izquierda y en el nuevo cruce sigue otra vez a la izquierda donde hay más ítems. Vuelve a la última intersección y ve por la derecha: recuerda esta zona. Camina hacia arriba toma el camino de la derecha ahora y vuelve a la zona que te hemos indicado. Esta vez ve por la derecha; después de la escena animada ve al este, toma el ítem y vuelve a la última intersección. Aquí sigue el camino ascendente y después dirígete a la derecha. En el nuevo cruce toma la senda de la derecha y después el camino descendente, con lo cual saldrás al mapa del mundo.

Lo que tienes que hacer, ahora, es ir al **oasis** que se encuentra más al oeste del mapa, donde está el **campamento nómada** que buscamos.

Tras la larga animación, ve a la tienda blanca que está a la izquierda del escenario. Habla con el anciano y éste te obsequiará con el **cristal del templo**. Después, explora el campamento: si lo deseas puedes descansar en la gran tienda blanca de la derecha.

Cuando estés listo, vuelve a la tienda del anciano, una escena automática te mostrará el lugar ya anochecido y tu marcha al templo de la luna.



Los decorados de Bene Brokul son muy hermosos. Pero que no te hipnoticen, el enemigo acecha tras cada esquina.

TEMPLO DE LA LUNA: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5

Camina hacia arriba y estarás en el **Templo de la Luna**. Cuando se abran las puertas pasa a su interior y entra en la primera puerta de la derecha. Continúa de frente, ignora todas las puertas menos la que está a tu norte. Atraviésala, ve a la izquierda, contempla lo que ocurre y obtendrás la **Llave de la Luna**. Sal del templo y el sol estará brillando de nuevo. Vuelve al campamento nómada y después regresa al Zigurat.

De nuevo enfrente del templo, Xero abrirá la puerta del Templo del Sol. Entra, toma la puerta de la izquierda y luego la que se encuentra más arriba. Hay cuatro puertas: las de la derecha guardan todas ítems, menos la del centro, que está cerrada. Tras la recogida de objetos, dirígete a la puerta del norte donde recibirás la **Llave del Sol**. Con las dos llaves puedes ir a la puerta central, la que se encontraba cerrada y abrirla, pero antes es mejor que salgas del templo y grabes la partida, ya que una vez que entres no podrás volver atrás.

Baja las escaleras y lucharás con dos nuevos enemigos los **khytynnies** (una especie de mantis religiosa gigante). Cuando termines con ellos, sal por la puerta que se encuentra debajo de tu posición, después gira a la derecha, sube y entra por la puerta de la derecha. No entres todavía en la habitación de la luna. Ve hacia arriba, gira a la izquierda y entra por la puerta de la parte superior.

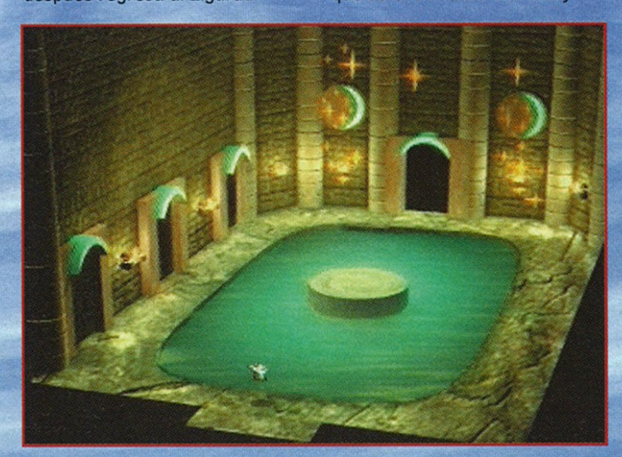
Ahora entra en la puerta de la izquierda, donde te estará esperando un nuevo amigo **Clemett** (un gadgeteriano renegado). Pon a Clemett como líder del grupo para que pueda activar los interruptores que abren las paredes del templo.

Vuelve a la sala anterior, donde estaba la habitación de la luna, pero esta vez, ve a la izquierda abriendo el interruptor y entra en la primera habitación que te encuentres, **la cripta**, donde puedes grabar y recuperar energías. Ahora sí, puedes ir tanto a la habitación de la luna como a la del sol, donde podrás recoger valiosos objetos después de responder a tres preguntas que te harán las bocas guardianas. Estas son las respuestas:

Sala del sol:
1º pregunta, 3º respuesta
2º pregunta, 4º respuesta
3º pregunta, 2º respuesta

Sala de la luna:
1º pregunta, 1º respuesta
2º pregunta, 3º respuesta
3º pregunta, 4º respuesta

Debajo de la habitación del sol hay una nueva sala con más ítems. Ve ahora a la parte inferior del escenario, donde hay dos interruptores, ábrelos y entra por la puerta por la que todavía no has entrado. Entra en la sal de la izquierda, donde Clemett hallará un nuevo arma.





La estatua del Guardián del Templo del Sol te dará la llave que necesitas.



En esta comprometida situación, te encontrarás con un nuevo compañero de fatigas: Clemmet.



Como pasó antes, pero ahora en el Templo de la Luna, su Guardián te dará la otra llave.



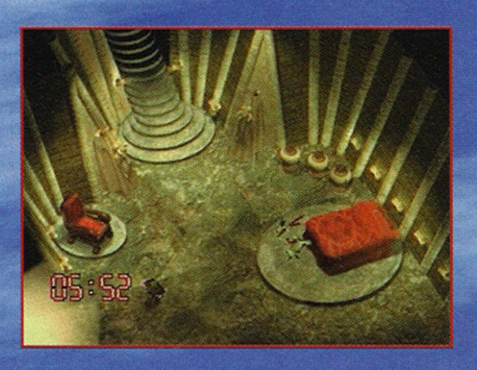


Vuelve y entra en la sala de la derecha; en esta sala lucharás contra un grupo de khytynnies. Si los derrotas, el camarero os preparará una suculenta comida que os hará recuperar fuerzas. Después del rancho, dirígete a la parte inferior derecha de la pantalla y entra en la sala que allí se encuentra. Tras la conversación con el jefe de los khytynnies, sal de la sala y vuelve a entrar: esta vez, el jefe os abrirá paso hacia unas escaleras que te llevarán directamente al **panteón**.

Muévete hacia el norte, toma el ítem por el camino. Continúa y el suelo se derrumbará bajo tus pies llevándote a una zona con dos escaleras. Sube por las escaleras del fondo hasta una zona de suelo que volverá a ceder arrastrándote en su caída. Vuelve a subir y verás tres puertas y un interruptor. El interruptor cambia la pasarela de piedras de una puerta a otra, con lo que lo mejor entra primero por la de la izquierda.

En esta habitación gira el gran interruptor y vuelve a la sala anterior. Ahora, gira el interruptor de esta sala y podrás acceder a la habitación central. Repite la misma operación de antes hasta que llegues a la habitación de la derecha. Aquí, entra por la puerta de la derecha, toma los objetos y vuelve.

Continúa el camino en dirección norte, en la primera intersección ve a la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda y recoge lo que veas. No entres en la siguiente puerta de la derecha, toma la de la izquierda que te llevará de vuelta a la intersección. Sigue en línea recta hasta que estés de nuevo en la habitación del **guardián del panteón**. Después de la pelea vuelve a la habitación del **gran jefe khytynni**. El bicho ha decidido que os quiere comer y os atacará. Cuando termines con él deberás escapar del templo en el que te encuentras en seis minutos. Lo más sensato es que escapes en las peleas, ya que el tiempo continúa contando.





UHNDRASHI: LA AVENTURA DE XERO Y HARV-5

Sal del templo al mapa del mundo y dirígete a **Uhndrashi**. Ve hacia arriba en el primer cruce hasta llegar a **Artelier**: la entrada es una gran puerta verde, pero antes de entrar tendrás que luchar con un nuevo enemigo. Tras vencerlo la puerta se abrirá mágicamente. Una vez dentro sal por la puerta del fondo del escenario y ve a **Dobietown**, al sur de Artelier.

Tras la secuencia, lucha contra los bandidos del bar y después entra en todas las casas para acabar con los otros bandidos. Cuando elimines a todos aparecerá la jefa de los malhechores. Termina con ella y serás recompensado con 2000 monedas de oro: si las devuelves obtendrás ítems muy valiosos. Sal del pueblo y camina a **Nuevo Gubrath** la Nueva (sureste de Dobietown).

Tienes que ir a la posada de la ciudad, situada en la esquina de la calle, para enterarte de lo que allí está pasando y para reponer fuerzas gratis. Luego ve a la cárcel y libera a tus amigos, para luego ir a sus respectivas casas y obtener objetos de ellos.

Ahora, dirígete al mercado de la ciudad y sube las escaleras de la casa. Arriba la **señora Flamme** os obsequiará con el **Regulador**. Ve ahora a la casa de Clemmet, en el este de la ciudad, y con los objetos de tus amigos podrás abrir la puerta.

Ya en la casa, usa la cinta transportadora para ir a otra habitación y allí utilizar el teletransportador. En la nueva habitación, tienes que usar el transportador que está en la esquina izquierda de la sala. En la nueva estancia se producirá un enfrentamiento con los antiguos amigos de Clemmet. Después de la lucha, Clemmet pulsará el interruptor y podréis pasar por la **puerta de Bob**.

Sal de la casa y ve a la citada puerta, en el oeste de la ciudad. Después de la secuencia, toma la opción de la derecha en el primer cruce y el camino descendente en el segundo. Esta nueva zona servirá de referencia, recuérdala. Ahora camina siempre adelante ignorando los cruces. En la tercera intersección ve a la izquierda y gira la válvula una vez (una sola vez, no lo olvides). Vuelve a la zona de referencia y pasa a través del camino que antes estaba obstruido. Gira esta segunda válvula, situada a la izquierda, y vuelve a la primera intersección. Aquí ve ahora por el camino ascendente y gira la tercera válvula que hallarás. Vuelve a la tercera intersección y toma también el camino de arriba hasta que llegues a una puerta a tu derecha que se encuentra abierta. Crúzala y, ¡voilá!, de nuevo en el mapa del mundo.

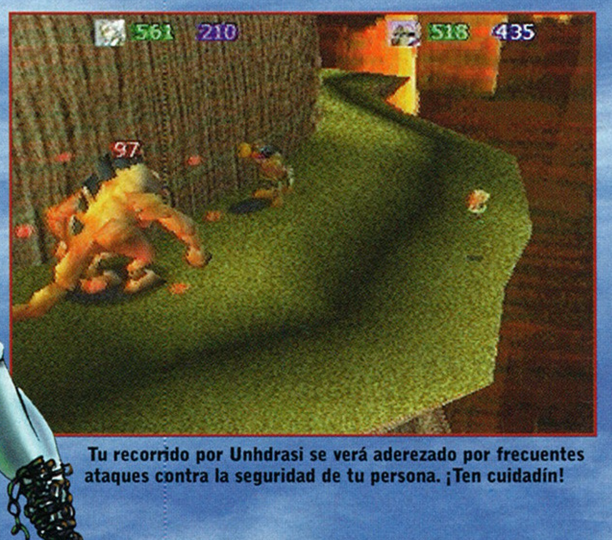
Vuelve al **Chúnel** pasando por el bosque de Guldbrad. Una vez en la Academia, tu aventura con Xero y Harv-5 habrá acabado, con lo que el control cambiará automáticamente a Stinger y Windleaf.











Tu recorrido por Unhdrasi se verá aderezado por frecuentes ataques contra la seguridad de tu persona. ¡Ten cuidadín!

DE VUELTA A KARILLON: AVENTURA DE STINGER Y WINDLEAF



Cada vez que visites esta casa el hombre te obsequiará con monedas de oro por tus historias.



Para salir airoso del juego del submarino sólo debes seguir el único camino posible.

Nada más llegar tienes que ir al Consejo Supremo en Villarriba, aunque siempre puedes pasarte por la posada y las tiendas para descansar o comprar, además si vas a la oficina del periódico recibirás 1000 monedas de oro.

Después de la reunión ve a la oficina municipal (la casa justo encima de la del capitán) y se te dará más dinero, pero no todo lo acordado, así que ve a la casa del alcalde y os entregará un papel por el que recibiréis más dinero volviendo a la oficina.

La campana que debería llamar a los gadgeterianos no funciona. El capitán os pedirá que la reparéis. El campanario se encuentra a la derecha del Consejo Supremo, entra en él y sube las escaleras. Un fantástico y difícil monstruo se lanzará sobre vosotros, lo que significa una sola cosa: pelea. Cuando acabe la lucha, sal del campanario y dirígete al **templo de sabiduría** en Villamedia, donde os entregarán los **códigos del reloj**.

Cuando termines, dirígete a Villavieja, entra en la casa de **Liam** (justo a la izquierda de la armería) y ve al **campanario**. Los dos personajes repararán la campana y la harán sonar. Espera unos cinco minutos en la ciudad hasta que los gadgeterianos se presenten.

Pasados los cinco minutos ve a la parte superior izquierda de Villarriba (al puente), contempla la llegada de los gadgeterianos y entra en **Eyre**.

Toma los dos ítems de la habitación en que te encuentras, y acto seguido explora todo Eyre buscando objetos. Cuando estés listo ve al **hábitat** y habla con uno de los hombres de la sala en la que te encontrabas al principio. Después, baja a la zona de ocio y ve a la cubierta de equipamiento (una de las salas de la izquierda, al fondo).

Aquí tenemos que cambiar de CD. El segundo disco comienza con un minijuego, una espacie de *Doom* subacuático. Mira las instrucciones para saber los controles, pero es un juego muy fácil que no tendrás problemas en terminar. Simplemente sigue el único camino posible..

Después de la conversación te encontrarás en la casa de **Diaglo**, el cual te obligará a salir. Entra de nuevo y el tipo os dejará ahora descansar y grabar partida, aprovecha para recoger ítems.

Tras el descanso ve al mapa del mundo. El control cambiará automáticamente a Stinger y Windleaf.





PAYS' HOM: AVENTURA DE STINGER Y WINDLE

Tu próxima parada es **Pays´ Hom** al sureste de tu posición actual. Aquí un nuevo personaje se unirá al grupo, **Jirina**, y acto seguido lucharás contra cinco enemigos. Después de la larga charla con Jirina, toma el ítem, ve al noreste y cruza el puente.

Te encontrarás con una intersección, escoge el camino del norte. Entra en la casa, lucha con el guardián, toma el ítem y sal. Sigue hacia el norte y pelea de nuevo. Un nuevo cruce, ve hacia abajo, habla con **Thielma** y vuelve al cruce. Escoge ahora el camino ascendente, entra en la casa y continúa.





De nuevo otra intersección, ve a la izquierda. Tras la secuencia coge los ítems, vuelve al cruce y toma el camino de la derecha para hacerte con nuevos ítems. Regresa y esta vez toma el camino ascendente. Síguelo hasta la siguiente intersección y camina por la senda de la izquierda, ignorando por ahora la escalera. Una animación. Entra en las casas que veas y después sube dos veces por la escalera de antes. Entra en la casa de Jirina y descansa.

Con las fuerzas recuperadas, dirígete a la casa del sureste, para después subir por el camino que va al noreste, entre las dos casas.

En las dos primeras casas no hay nada, así que continúa y lucha con el guardián. Entra en la casa del guardián para coger el ítem y sigue el camino ascendente.



Por las calles de este extraño lugar deberás acabar con todos los guardianes que te salgan al paso.



Si no te queda más remedio que pelear, hazlo, pero dosifica bien las fuerzas de tus personajes.

Finalmente, llegarás a la **mina**. Ve al noroeste y luego hacia arriba, esta nueva zona será el punto de referencia (no lo olvides). Cruza el puente y sigue hasta que luches con el guardián. Tras la animación obtendrás la **llave de bronce**.

Vuelve al lugar de referencia, sube hacia la parte superior del escenario y usa la llave. Entra y, tras la animación, libera a los mineros encerrados en la cárcel. Continúa hacia arriba, no entres aún en la puerta, gira a la izquierda, toma el camino descendente y libera al trabajador. Ahora, ve a la puerta del noreste (se encuentra a la derecha de la cárcel).

Toma el ítem de la derecha. Vuelve y ve a la izquierda, aquí hay dos habitaciones. Entra en la de la derecha, lucha con los tres guardias, toma los ítems de la esquina, vuelve y entra en la puerta de la izquierda. De nuevo, lucha con los guardias y vuelve a la zona por donde llegaste a esta sala.

Entra en la puerta del norte, pelea con los soldados, sal, gira a la izquierda. Otra vez, dos habitaciones. Entra en la puerta más cercana y no te muevas. Ahora ve a la izquierda, toma el ítem, regresa y entra en la otra puerta. Pelea con lo guardias y sube la escalera.

Ahora estás en el nivel **Bronce 2**. Gira a la derecha. El lugar está poco iluminado. Si vas hacia arriba necesitarás una llave, así que baja. En el primer cruce ve a la derecha, y en el siguiente a la izquierda para





entrar en el **panteón**. Toma el ítem y vuelve a la intersección.

Ahora ve a la derecha hasta entrar en el otro **panteón** y coger el otro objeto. Vuelve a la intersección que acabas de pasar y ve hacia arriba. Llegarás a la entrada de una cueva y al entrar te enfrentarás con un guardián. Tras la animación sube hasta la puerta de la cueva superior (pequeña cámara). Entra en la puerta de la izquierda. Continúa al norte hasta que veas una nueva puerta a tu derecha donde te esperan otros dos guardias y una nueva animación.

Sigue subiendo y dirígete en las bifurcaciones, primero a la izquierda y luego abajo y luego izquierda hasta divisar una puerta. Entra y toma las intersecciones en este orden: izquierda, abajo e izquierda. Encontrarás una pequeña cámara con interesantes ítems.

Ahora tienes que dirigirte hacia la última puerta en la que entraste, pero en la intersección gira a la izquierda en lugar de la derecha. Llegarás a otra intersección que tomaremos como zona de referencia.

Toma el camino superior y gira luego a la derecha, con lo que verás una puerta. Dentro podrás grabar, descansar y recoger ítems. Vuelve a la zona de referencia y gira a la izquierda, hacia arriba y entra en la cueva de la izquierda donde salvarás a unos niños.

Regresa y toma el camino superior hasta que veas una nueva intersección. Gira a la izquierda y entra en la cueva (punto de acceso a bronce uno). Baja la escalera.

Bien, el **Bronce 1**. Entra por la puerta y sigue hacia el sureste. Lucha con el guardia y tras la animación entra en la habitación del noroeste donde te esperan nuevos enemigos. Ve hacia el norte tras acabar con ellos y entrarás en una nueva sala que lleva a una zona de descanso. Ahora entra por la puerta del sur y gira al suroeste. Entra en la estancia dorada y lucha con el capitán y los guardias. Nada más acabar la pelea el suelo se derrumbará. Continúa y sube la primera escalera.

En la primera intersección ve a la izquierda, en la segunda continúa tu camino, así como en la tercera y toma la **punta de hielo 10**. Vuelve a la tercera intersección y baja. Sigue hasta que veas un nuevo cruce, allí gira a la izquierda. Continúa hasta que veas una nueva intersección, nueva zona de referencia, y baja. En la siguiente intersección gira a la izquierda y en la siguiente hacia abajo, sigue hasta que recojas **Aether Wafer 1** y **Lifedew 1**. Ahora vuelve a la zona de referencia, sube y gira luego a la izquierda. Continúa hasta que veas otra intersección y en ella gira a la izquierda, luego hacia arriba y entra en la cueva para después ir a la izquierda y encontrar la cueva que da acceso al nivel **Plata 2**.

Sube la escalera (en la parte superior izquierda) y sigue el camino hasta que veas una cueva con ítems. Baja, continúa yendo a la derecha hasta que veas una cueva. Ahora, dirígete hacia abajo y entra en la cueva.

Lucha con los guardias y ve a la esquina inferior izquierda. Continúa hasta que veas la primera cueva. Disfruta de la animación, descansa y salva la partida. Sal y entra en la otra cueva (**puesto de guardia**). Pelea con los tres guardias, y entra en la siguiente cueva llena de ítems. Vuelve al puesto de guardia, entra en la puerta de la derecha y baja las escaleras.

En la primera intersección tira a la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Entra en la **sala del tesoro** y graba la partida. Vuelve a la segunda intersección y ve hacia arriba, pasado todas las intersecciones hasta que encuentres un ítem. Vuelve a la última bifurcación y sigue a la derecha, luego otra vez a la derecha y después hacia arriba hasta entrar en la cueva. Allí, lucha con el capitán y los guardias para que Windleaf encuentre tras la pelea la **llave de plata**. Vuelve a la sexta intersección, ve a la derecha y en la siguiente (¡vaya jaleo!) ve hacia arriba y continúa hasta la siguiente intersección, que vuelve a ser zona de referencia.

Sube y entra en la cueva que es la habitación del tesoro. Toma el **Hexite**. Vuelve a la zona de referencia y toma ahora el camino de la derecha. Después, sigue hacia abajo y más tarde a la derecha. Entra en la cueva, toma el ítem y vuelve a la zona de referencia para tirar hacia abajo. En el siguiente cruce ve hacia arriba. Sube la escalera y sal de la cueva. Ahora vuelve al puesto de guardia y sal de la habitación por la otra puerta.

Continúa hasta que llegues al otro **puesto de guardia** (hacia arriba). Sal por la derecha y ve al **área de trabajo**. Sube, y deja la cueva.

Lo siguiente que verás serán cuatro caminos (nuevo punto de referencia). Entra en la puerta inferior. En la primera



El final de tu tremenda, y desesperante, aventura por el laberinto de Pays' Hom será el enfrentamiento con el monstruo jefe de este área. Utiliza tus mejores ataques y vigila la energía de tus héroes.

intersección ve a la izquierda, luego abajo y después hacia arriba para descansar. Ahora, vuelve a la zona de referencia, gira a la izquierda y entra en la segunda cueva. Baja la escalera y sal por el sur. Otra de cruces: primero ve a la derecha, luego arriba, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha, arriba, y por fin entra por la puerta. Baja la escalera, ve a la derecha, sube la escalera y gira a la izquierda. Estás en el nivel **Oro 1**.

Ve a la izquierda, usa la llave de plata para abrir la puerta. En la primera intersección ve a la derecha y entra en la puerta. Vuelve y toma ahora el camino de la izquierda, otra vez izquierda, derecha (nueva zona de referencia), arriba y entra en la cueva. Lucha con los dos Darg Org y después puedes salvar y descansar. Vuelve al punto de referencia, baja y entra en la cueva, toma los objetos y sube la escalera.

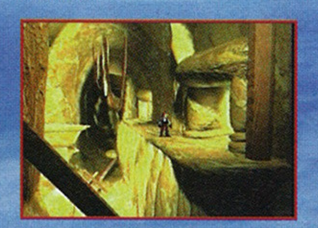
Nuevo nivel: **Oro 2**. Toma el ítem y ve al noroeste. En esta nueva zona de referencia, ve hacia abajo y entra en la cueva, sal y continúa a la derecha y luego arriba. Entra en la cueva de la izquierda y lucha con dos Darg Org. Recoge los ítems y sal. Continúa hacia arriba, toma los ítems y vuelve a la última intersección desde donde debes dirigirte todo el tiempo a la derecha. Entra en la cueva y sigue hasta que tu vista cambie, lucha con el Darg Org, después con los dos Darg Org científicos y la **llave de oro** será tuya.

Vuelve al nivel **Oro 1**. Para salir de esa cueva ve a la izquierda. En la primera intersección toma el camino de la derecha y luego arriba si quieres descansar, si no te hace falta sigue hacia arriba dos veces para usar la llave de oro. Luego izquierda y entra en la cueva. Allí, lucha con cuatro Darg Org. Tras la pelea tienes que entrar en las tuberías de la parte este del escenario (su color es azul) para enfrentarte al jefazo: el feísimo **Señor de la mina**.

Después de la pelea el grupo se desmayará por el gas venenoso. Daigo os encontrará y os llevará con él. Tras la recuperación tienes que salir al mapa del mundo e ir al norte (a la **Guarnición del ejército**). El control cambiará a Stinger y Windleaf.







LA GUARNICIÓN: AVENTURA DE STINGER Y WINDLEAF





Después de la animación lucharás con tres Darg Org. Una vez acabada la pelea ve a la zona superior izquierda del campamento, a las **barracas**.

Tras la pequeña conversación, toma los ítems. Vuelve, entra en el edificio central, y ve a la izquierda. Es una habitación de guerra. Vuelve y ve ahora a la derecha. Tras la escenita, regresa y ve hacia arriba. Gira la primera a la izquierda, puedes jugar a un minijuego aquí, un auténtico *Doom*. Si te apetece probar, simplemente enciende el ordenador y juega.

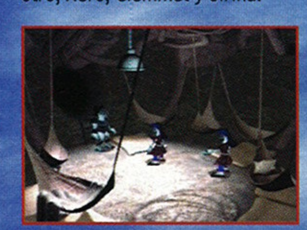
Cuando acabes, vuelve y toma la primera a la derecha. Llegarás a la **oficina**, toma los ítems y ve a la parte superior izquierda: allí te encontrarás con **Cerina** y **Taluna**.

Ahora, ve al sudeste de la habitación para matar al comandante. Tras la animación caerás en un profundo sueño. Cuando despiertes estarás con dos amigos en la celda, y si os ayudáis mutuamente podréis escapar. Al salir del edificio lucharás con **Pogras**. Si le vences una escena te indicará el final del segundo CD.

Tras introducir una vez más el disco 1 y disfrutar de una larga animación, tu grupo regresará a la Academia. De nuevo deberás hacerte cargo de dos aventuras con tus héroes repartidos en dos formaciones, por un lado Stinger, Windleaf y Harv-5, y por otro, Xero, Clemmet y Jirina.



En esta zona podrás disfrutar de un shoot'em up al más puro estilo *Doom* que te permitirá descargar tensiones.





LA BÚSQUEDA DE OBJETOS SALVADORES: AVENTURA DE STINGER, WINDLEAF Y HARV-5

Automáticamente saldréis al mapa del mundo y deberéis dirigiros de nuevo a **Karillon**. Ve a la oficina del periódico y recibirás 1000 monedas de oro.

Tienes que ir al Consejo Supremo, desde donde se dará la orden de hacer sonar la campana. Deberás esperar cinco minutos de nuevo hasta que llegue **Eyre**. Después del vídeo y del largo evento, podrás explorar Eyre una vez más.

Cuando estés listo, sube al puesto de mando y responde "sí" a la pregunta. Ahora verás a Eyre en el mapa del mundo. Más tarde Eyre se estrellará. Después del evento, volverás al mapa del mundo y verás a Eyre volando de nuevo y dirigiéndose a **Chiore**. Baja ahora a la zona de ocio, y sigue hacia abajo hasta que salgas de Eyre. Allí, coge el ítem y habla con el hombre respondiéndole.

Antes que nada sube en la aerovía. La primera casa de Chiore es un hotel, allí puedes descansar y reponer fuerzas.

Sigue entrando en todas las casas que veas, hasta que llegues al **rincón del pirata**. Tras la animación deberás elegir entre dos opciones: le pagas 3000 monedas de oro, o no se las pagas, pero te comprometes a defender su barco si es necesario. Elige la que prefieras, la diferencias es que si no pagas tendrás un viaje más ajetreado.

Al salir de la casa ve a la derecha para coger unos ítems y baja las escaleras para continuar hacia el sur. Verás a Jacques (el hombre con el que trataste). Si le respondes que sí, te encontrarás a bordo de un barco en el mapa del mundo y habrá otro barco yendo de este a oeste que chocará contigo.

Acabarás en la **isla Voltaire**. Poco después habrá una animación y deberás dirigirte al este. Continúa hasta que encuentres un ítem y luego ve al oeste y sigue hasta encontrar dos ítems más. Ahora, gira al este y vuelve al punto de partida de esta zona. Allí, ve al centro del lugar y más tarde hacia arriba. Observa la secuencia y avanza hacia el norte hasta que se acabe el camino, entonces ve a la derecha. Lucha con el enemigo que te saldrá al paso y acto seguido sube por las escaleras.

Entra en la primera casa, disfruta de la animación y continúa yendo a la derecha. Entra en la casa de la izquierda y cuando salgas ve hacia la derecha y después hacia abajo. Sigue hacia abajo sin entrar en la casa que encontrarás.

Te tropezarás con una intersección, pero debes seguir hacia abajo ignorando la casa. En el segundo cruce ve por la escalera de la derecha, toma los ítems, vuelve y baja la escalera de la izquierda. Entra en la primera casa, coge lo que encuentras y después entra en la siguiente casa, donde podrás descansar.

Después de todo esto, te encontrarás con los **ancianos**. Tras una pequeña animación lucharás con cuatro esclavos, aunque inmediatamente después serás capturado por **Mannheim** y podrás admirar una larga animación.



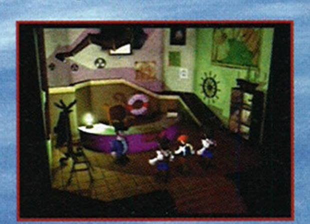






Esta es la posada en la que debes entrar para hablar con los piratas, y conseguir tu plaza especial para un bonito viaje en barco.





¡AL RESCATE!: AVENTURA DE STINGER, WINDLEAF Y HARV-5

Tras la animación te hallarás en una pequeña isla, y como no tienes nada mejor qué hacer, sigue de frente y entra en la casa que encontrarás, donde puedes comprar alguna cosita interesante.

Cuando salgas sigue hacia arriba y entra en la primera casa de la izquierda, donde podrás disfrutar de un largo e interesantísmo evento. Si sales y entras en la casa de la derecha podrás descansar y grabar las partida.

Ya fresco y descansado, entra en la casa de la izquierda otra vez y habla con el hombre. Tras el vídeo tendrás que luchar con tres marineros, después con otros tres más, y por fin, con el capitán Varley.

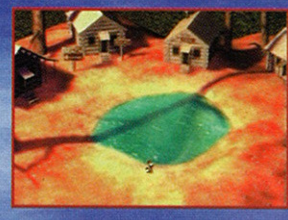
Cuando acabe la animación, sube a la zona del lago, ve a la primera casa de la izquierda, y toma el ítem (no hables con el hombre todavía). Sal y entra en la casa más a la derecha y luego vuelve a la casa anterior para hablar, ahora sí, con el hombre, tras lo cual estarás navegando en tu propio barco. Ve al norte hasta que encontrar **Treeside**.

Ve a la derecha en las dos siguientes pantallas hasta la entrada de la armería donde te esperan dos marineros malintencionados. Después ve a la penitenciaría, libera a tus amigos y sal. Ve a la izquierda y sube las escaleras. Entra en la mansión, por la puerta principal. Lucha con tres marineros y, después, ve a la izquierda. Tras la animación, vuelve a tu barco y habla con el hombre. Ahora dirígete a la izquierda hasta que veas **Metaboline**.

Ve hacia arriba hasta que veas una escalera, baja por ella, recoge la **gota de éter** y continúa tu camino. Recuerda este camino porque deberás salir por él más tarde.

Una vez en el laberinto, ve por la derecha para coger un ítem y luego a la izquierda. En la nueva intersección ve a la derecha, toma el ítem, continúa a la derecha y luego arriba. Coge el ítem y en el siguiente cruce (nuevo punto de referencia) ve a la derecha, otra vez a la derecha y arriba. Recoge el objeto, y toma el camino inferior hasta encontrar otro ítem y luego vuelve al punto de referencia.

En este punto, toma el camino de la izquierda y después el de la derecha hasta que presencies una animación. Pasa a la cueva del norte. Entra en la primera entrada, sube y baja escaleras y continúa hasta que veas un ítem. Allí, ve a la izquierda y sigue hasta que encuentres al **Acechador** de fuego y pelees contra él. Lo ideal es que antes



del enfrentamiento hayas equipado a tus héroes con lo mejor que tengas.

Sal de este laberinto y hazlo rápido, que hay una cuenta atrás. Tras la animación podrás descansar tranquilamente y después explorar el **castillo**, haciéndote con todo lo que pueda serte útil.

Cuando estés preparado, ve a encontrarte con la reina en lo más alto del castillo. Recibirás la sangre de un **Rey Mago**. Ahora, sal al mapa del mundo y ve a la **isla Verne**, al suroeste de tu posición.

Después de la animación recoge los objetos que veas y entra en la casa. Hazte con todo lo que encuentres y juega al minijuego que se te ofrecerá: si eres capaz de ganar obtendrás la caldera de **Pandora**.

Dirígete ahora a la esquina izquierda hay un ascensor oculto. Mira el evento, recoge ítems y vuelve a **Eyre**.

Ve al puente, habla con el hombre y responde que sí a su pregunta. Durante el viaje verás una pequeña isla, es la isla de Cartoff del sur.

Después de aterrizar, ve a la zona de ocio y continúa avanzando hasta que salgas de Eyre. Tu siguiente destino es la **Academia**.

Una vez aquí, y después del ataque, tu aventura habrá acabado. Toma ahora el control del otro grupo.



El Acechador de fuego es el enemigo con el que debes luchar en estas tierras desoladas.



En la penitenciaría podrás, al fin, liberar a tus queridos compañeros de su prisión.







AVENTURA DE XERO, CLEMMET Y JIRINA

Debes dirigirte al **cráter Mole**, al sureste de tu posición. Contempla la escena en FMV. Aparecerás inmediatamente en la guarnición del mundo inferior.

Ahora te toca insertar nuevamente el Disco 2. Ve al habitación del comandante. Allí, recoge dos ítems y habla con el comandante. Tras el evento dirígete a la **villa de Michi**.

Mata a todos los Darg Org de este lugar (son los personajes que están corriendo por todas partes). Entonces, vuelve a la **Guarnición** y vuelve a hablar con el comandante. Acto seguido, sal al mapa del mundo, salta al bote y continúa por el río hasta que llegues a las **cavernas de Banori.**

Cuando acabe el evento, baja la escalera y entra en la cueva. Allí, si hablas con todos los monstruos, podrás comprar artículos de todo tipo y condición. Sal de la cueva y entra en la siguiente casa de la derecha que es una posada.

Sube ahora por la escalera y entra en la cueva. Después de la escena, toma el **casco de general** que está en la esquina superior derecha.

Sal, sube por la escalera y entra en la cueva. Recoge allí los ítems que veas, sal y vuelve a subir la escalera.

Aquí, hay dos cuevas, entra en la más cercana.

Ve hacia la parte superior de la cueva y no te vayas sin haber recogido la **llave esqueleto 2**. Sal y entra en la otras cuevas. Toma el ítem verde y entra en la otra cueva para recoger allí otro ítem.



No te confundas por el malentendido con los Banori, serán unos fieles aliados.









Sal, y sube las escaleras. Entra en la nueva cueva y toma el ítem rojo. Abandona la cueva y sube la escalera, entra en la cueva y de nuevo recoge los objetos. Sal, y continúa hasta la siguiente cueva donde lucharás con un nuevo Acechador.

Tras derrotarle puedes descansar en la posada bajando todas las escaleras. Una vez abajo ve a la derecha hasta que pases un guardia, entra en la cueva y salva la partida.

Ahora, ve al primer lugar que visitaste y entra en la cueva. Habla al Org en el centro, dile que sí y jugarás al tercer minijuego. En este juego usas una catapulta para derribar muros, te recomendamos que uses a Jirina. Después verás una animación y te enfrentarás al general Venal.

Acto seguido, ve al bote y continúa por el camino hasta que llegues al puesto de compraventa **Banori**. En este lugar sólo hay tiendas, así que compra todo lo que necesites. Regresa a tu bote y sigue hasta que arribes a los **bosques de Banori**. Este es el mejor lugar para aumentar tu nivel a 15 (el máximo). Cuando estés listo entra en los bosques laberinto Banori, para ello debes salir de tu bote.

Dirígete a la derecha, entra en la primera casa de la izquierda, toma el ítem, sal y continúa a la derecha hasta que veas una casa en la parte superior de la pantalla, toma el ítem de la parte de la izquierda y descansa de forma gratuita.

Después sal y vuelve a la intersección (donde estaba la segunda casa). Ve por el camino ascendente y continúa por el camino recogiendo todos los ítems que veas. Sal de la ciudad y dirígete al **campamento de Keerg**.

Tras un largo evento, lucha con cuatro enemigos y cuando acabes la pelea entra en la tienda de la derecha. Lucha con otros nuevos tres enemigos y tras vencerlos recoge el ítem.

Necesitas explorar todo el campamento y luchar con todos los enemigos. Ve a la esquina superior derecha del campamento y lucha contra los tres golems Exit.

Vuelve al **santuario de Keerg** (el edificio con la enorme bola de espinas encima) y lucha con los siervos de Keerg. No lucharás con Keerg, pero tras su muerte tomarás la esencia de Keerg y todos los demás enemigos perecerán con él. Abre la jaula y toma la llave de su interior. Ahora, vuelve a la **Guarnición**, habla con Lou y responde "sí" a su pregunta. Disfruta de la animación y...

De nuevo, vuelta a la **Academia**. Una vez más, tus héroes se dividen. En este punto, nosotros hemos elegido la aventura de Xero y Clemmet.

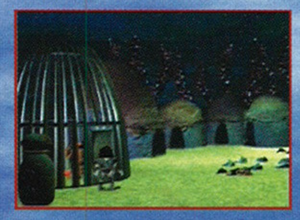


La lucha con los sirvientes de Keerg será dura, pero mostrará de que pasta estás hecho.



El bichito que veis arriba parece bien encerrado, pero yo que tú no me confiaría mucho.





EL PERGAMINO DE ARTELIER Y EL ORBE DE LOS CIELOS

Aventura de Xero y Clemmet.

Tu misión es ir a **Bene Brokul**. Sigue por las montañas hasta que llegues al pueblo. Tras la animación, dirígete hacia abajo hasta que tu vista cambie. Entra en la cueva, baja la escalera y ve a la derecha. Responde sí, si estás preparado y mira el vídeo.

Otra vez en **Unhdrashi**. Éste será un punto de referencia. Ve a la derecha y luego hacia abajo, continúa hacia abajo y después gira a la derecha y sigue hasta que cambie tu vista. En el cruce ve a la derecha y luego hacia arriba. Después ve a la derecha, hacia arriba y por último a la izquierda y hacia arriba. Sigue recto hasta que encuentres a **Stalker**. En este punto tienes dos opciones: matar al Acechador o mostrar clemencia y obtener una poderosa espada para Stinger. Te recomendamos que muestres clemencia, al fin y a al cabo la violencia sólo debe usarse en casos de necesidad.

Entra en la cueva, trepa por la red y mira el evento. Recoge el **pergamino de Artelier** y vuelve al punto de referencia, habla con el hombre y volarás hacia el este. Mientras, pasarás a controlar al otro grupo.

Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.

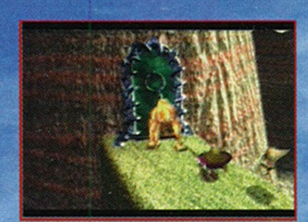
Otra vez vuelve a **Karillon**. Como de costumbre ve a la oficina del periódico a por tus 1000 moneditas de rigor. Ahora ve a la sala de los magos por el **Orbe de los cielos**. Regresa a la **Academia**, pero no entres, dirígete a **Anglerville**. Allí, ve a la derecha hasta que llegues a **Eyre**. Una vez en Eyre, utiliza el ascensor para llegar al puente. Habla con el piloto y contesta sí. Abandona la ciudad en bote y ve al norte hasta **Metaboline**.

Sigue el camino hasta que encuentres el laberinto y continúa hasta la salida. Aquí lucharás con el Acechador de fuego. Después entra en el castillo, y sube a la habitación del trono y la mujer os dará la **tablilla de Metaboline**. Regresa a **Eyre**.

Aventura de Xero y Clemmet.

Mientras tanto, volverás a ver al grupo que se encontraba volando por esos cielos infinitos. Cuando acabe la conversación, os hallaréis en la **isla de Cartoff** del sur.

Sigue el camino, subiendo todas las escaleras hasta la cima. Cuando tu vista cambie se producirá un evento y te encontrarás con nuestro querido amigo Mannheim. Lucharás contra un Acechador alado en dos ocasiones. Tras las peleas, regresarás a Eyre.



En Unhdrasi, deberás decidir sobre la vida de este acechador. Muestra clemencia y será mejor



Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.

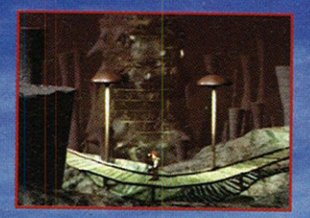
Sal de Eyre, asciende hasta que llegues a la cima, toma los ítems. En este punto detente y ve hacia arriba hasta que entres en la cueva. Ve a la derecha hasta que se produzca el cambio de disco.







EL ASALTO FINAL A LA FORTALEZA DE HOKUM Y EL FIN DEL DARG







Tu equipo se volverá a dividir. Elige a Stinger y la carretera del emperador.

Aventura de Stinger, Windleaf y Jirina.
Ve a la izquierda, baja todas las escaleras hasta el suelo y sigue hasta salir al mapa. Baja hasta el edificio del **consejo de Wyldern**. Después de acabar con cuatro Darg Orgs ve a la entrada principal.

Tras el nuevo evento, lucharás con dos Darg Orgs. Toma el ítem y dirígete a la izquierda. Tras la animación ve a la derecha y dirígete a la gran sala. Ve ahora a la siguiente puerta y sube las escaleras. Entra en la puerta superior, ve a la derecha y entra en la puerta de la derecha. Continúa y prepárate antes de entrar en la en la guarida, porque te enfrentarás a Vrita. Tras su derrota volverás al mapa. Dirígete hacia abajo y entra en la **cueva de Cyl Og Sul**.

Tras la animación tendrás que volver a pelear. Cuando termines ve a la izquierda y entra en la torre norte. Tras la nueva lucha desciende hasta la iglesia (serás llamado por un niño). Ahora el control pasa al otro grupo.

Aventura de Xero y Clemmet.
Actúa igual que con Stinger. Ve a la izquierda bajando las escaleras, hasta que salgas del lugar. Ahora, ve hacia abajo, luego a la derecha y entra en los **Seguidores de Nagruk**.

Tras las animación ve hacia abajo, luego a la derecha, de nuevo hacia abajo y por fin a la derecha. Lucha con tus dos nuevos "amigos". Dirígete a la derecha y a continuación arriba para tomar el ítem. Baja y pelea con un nuevo jefe: Nagruk. Tras su derrota saldrás al mapa del mundo donde debes ir a la izquierda y entrar en Cyl Og Sul

Lucha contra dos Darg Orgs. Ahora, ve a la iglesia, volverás a ser llamado por el niño. Tras una larga secuencia, el grupo se volverá a dividir.

Aventura de Stinger, Windleah y Harv-5.
Ve a la herrería, habla con el hombre y obtén el ítem. Ve hacia abajo y entra en la cabaña, lucha con los dos enemigos y sal. No entres en la siguiente cabaña. Ve a la izquierda y entra en la torre del sur. Dentro toma el **arco** y habla con el hombre, que abandonará la torre. Sal y ve a la izquierda. Entra en la cabaña y toma los ítems. Dirígete al **Chantry** y sal por la puerta de atrás. Entra ahora en **Tyr Og Nor** (por la puerta de la luz verde superior).

Toma los ítems y continúa hasta que la pantalla cambie (hay un camino que es difícil de ver). Tras la animación toma el ítem de la esquina y lucharás con un Darg Org.





Sal, y ve hacia abajo. Entra en la sala, toma el ítem y sal. Ahora, ve al centro de la habitación, ve hacia arriba y no entres en la sala del medio todavía: en la puerta de la derecha puedes grabar y descansar. Cuando descanses entra por la puerta del centro. Cuando termine la animación ve hacia arriba y te enfrentarás a un viejo conocido: Grimsmmer.

Después de coger los ítems que veas, continúa hasta la siguiente habitación. Dirígete a la derecha y entra en la primera habitación. Lucha con dos enemigos y entra en la siguiente sala, donde podrás descansar.

Después, entra en la sala de arriba, lucha dos veces y coge, entre otros ítems, la **llave del emperador**. Abandona la sala y camina hacia la intersección, después hacia la izquierda y entra en la primera habitación que veas. Acaba con lo dos enemigos, sal y entra en la siguiente sala. Lucha una vez y obtén la **llave de la emperatriz**. En la siguiente habitación encontrarás valiosos ítems. Cuando hayas terminado entra en la puerta del centro (la puerta enorme).

Pasa a la habitación de la izquierda y tras la animación entra en la habitación de la derecha. Lucha contra los tres enemigos y sal. Entra en la habitación del centro y repite la misma operación. Ve a la habitación en la parte superior izquierda, y coge los ítems. Si lo deseas puedes salvar el juego.

Tu siguiente paso será la lucha con Damon Hokum. Y cuando termines con él, el control pasará al otro grupo.

Aventura de Xero, Clemmet y Jirina.
Abandona la casa y entra en Tyr Og Nor. Ve a la derecha y entra en la habitación. Pelea con tres enemigos, sal y vuelve a la entrada, donde debes tomar el camino de la izquierda.

Entra en la sala y lucha contra el monstruo, toma el ítem y ve a la izquierda. Allí, Clemmet encontrará la **llave maestra**. Cuando estés listo abandona la habitación y entra en la siguiente donde tendrás que pelear con cuatro enemigos. Sal y baja las escaleras, después hacia abajo y luego a la derecha. Recoge el ítem y sube las escaleras. Entra por la puerta del centro usando la llave maestra y continúa hasta que veas una estructura verde a la izquierda. Lucha con los dos Darg Org. Sal y sube para luego girar a la izquierda. Aquí puedes descansar y salvar partida. Ahora, ve al centro de esta habitación, y sigue recto hacia arriba. Animación y lucharás con **Mannheim**.

Tras su derrota, Xero utilizará el cuerpo de Mannheim. Baja y entra en la puerta de la izquierda; coge el ítem amarillo. Sal y entra en la sala de la derecha. Lucha contra tres enemigos, coge el objeto, sal y ve hacia el norte. Sube las escaleras y entra en la habitación de la izquierda y recoge los ítems. Ahora, entra en la de la derecha, lucha de nuevo con dos bichejos y toma el ítem. Sal, y dirígete al centro de la habitación, aquí gira a la izquierda y continúa. El escenario se volverá casi completamente oscuro.

Debes saber que una vez te enfrentes a la cabeza de Mannheim, tendrás que enfrentarte a todos lo jefes finales, con lo que te recomendamos que salves ahora mismo.

Baja hasta que se acabe el camino, gira a la izquierda hasta la segunda intersección, sube y entra en la cueva. Lucha contra dos enemigos. Abandona la cueva y ve a la izquierda y luego hacia arriba hasta que veas cuatro caminos. Elige el de la izquierda y entra en la cueva. Ve a la izquierda y, tras una animación, lucharás con dos Golems Hekite. Después lucha contra Winged Stalker y por fin contra La cabeza de Mannheim.

Después de su derrota habrá una larga animación, escoge la primera opción, disfruta de la secuencia animada y pelea contra el primer Darg físico. Deberás luchar hasta tres veces con el Darg físico, con Stinger, Harv-5 y Clemett, y otras dos veces con el Darg espiritual, con Windleaf, Jirina y Xero.

Tras estas épicas peleas la aventura de nuestros amigos habrá finalizado. Ya puedes ir a contarle a todos que has acabado este difícil juego y que has salvado al mundo. Disfruta del vídeo final, te lo mereces.

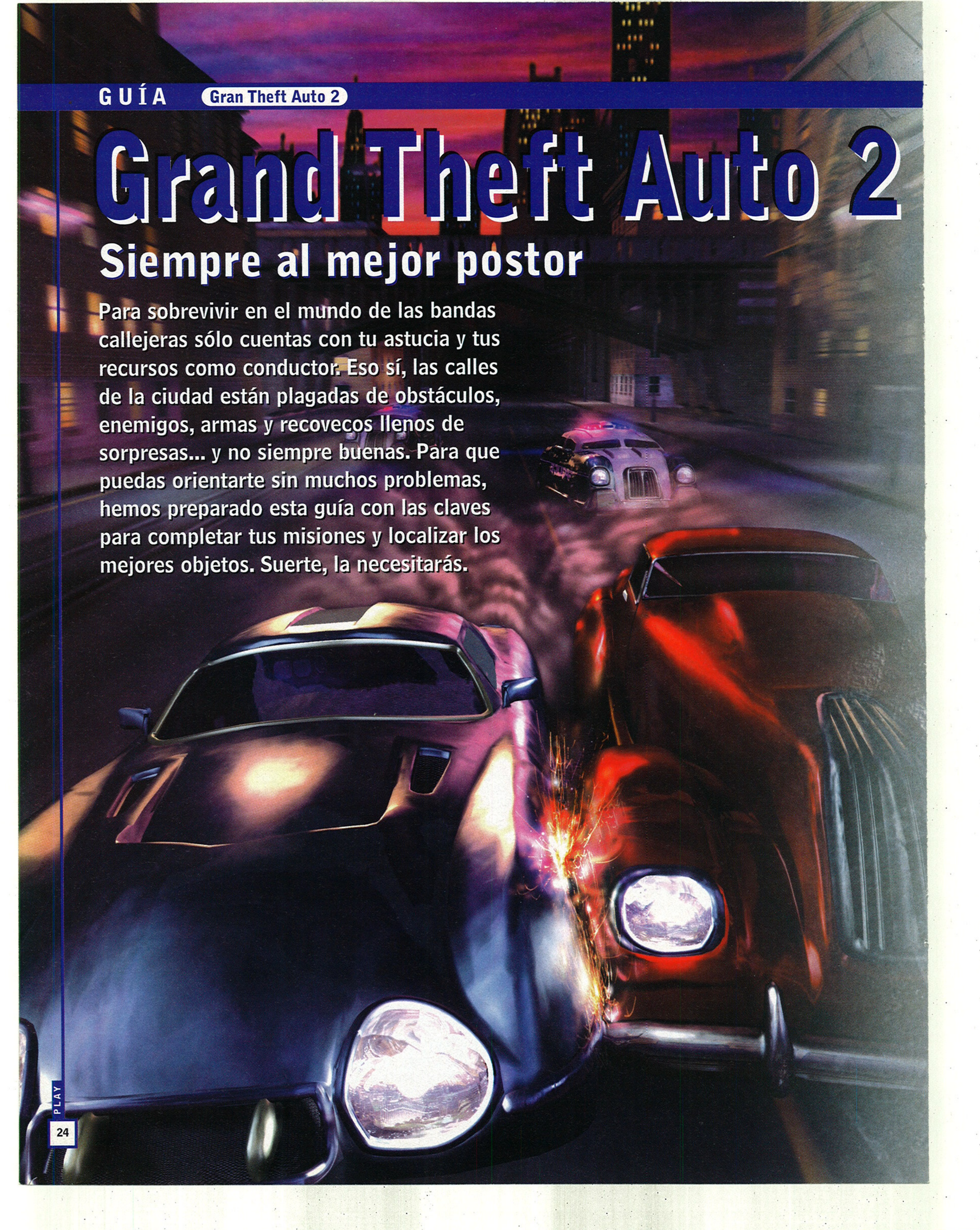


En tu batalla con Damon Hokum tienes que tener mucho cuidado con sus potentes magias.



Para derrotar al Darg utiliza si ningún complejo, los ataques agresivos.



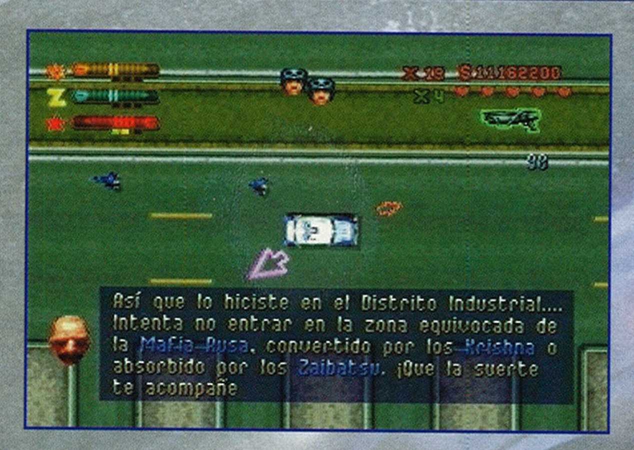


Grand Theft Auto 2

Siempre al mejor postor

Para sobrevivir en el mundo de las bandas callejeras sólo cuentas con tu astucia y tus recursos como conductor. Eso sí, las calles de la ciudad están plagadas de obstáculos, enemigos, armas y recovecos llenos de sorpresas... y no siempre buenas. Para que puedas orientarte sin muchos problemas, hemos preparado esta guía con las claves para completar tus misiones y localizar los mejores objetos. Suerte, la necesitarás.

CONSEJOS PARA UN BUEN MATÓN









Todo lo que un buen matón necesita es mucho dinero, armas (también muchas), respeto de las bandas de la ciudad y que la policía no le moleste demasiado. Aquí van algunos métodos para conseguir lo que necesitas.

Dinero:

Para hacerte con dinero fácil, sigue estos consejos:

- Coge un taxi y espera junto a los peatones para que se suban. Eso sí, se bajarán si te persigue la policía o te disparan.
- Atropella peatones.
- Finaliza con éxito las misiones.
- Destroza y roba coches.
- Consigue nivel 4 de la policía.
- Consigue grandes saltos con el coche.
- Cumple los objetivos de los Frenesí Mortal.
- Afina bien tu puntería a la hora de disparar.
- Chócate con otros coches.
- Ten cuidado con los peatones de rojo que te persiguen, porque si se te acercan te robarán tu dinero.
- Para pasar el primer distrito, necesitarás 1 millón de $. Para pasar del segundo, 3 millones, y para el tercero, 5 millones.

Armas:

Las armas necesarias para las misiones las encontrarás al lado de los teléfonos. Si se trata de algún arma especia, te la darán cuando comiences la misión.

En la 2ª y 3ª ciudad, encontrarás grúas en las zonas neutras, y dependiendo del coche que aparques al lado, te darán diferentes armas:

Grúa ciudad 2ª:

- Taxi: doble daño temporal.
- Coche de policía: soborno a poli.
- Panto: 15 granadas.
- Maurice, Eddy, Schmidt, Bug: 30 ametralladora uzi.
- Trance-AM: 60 lanzallamas.
- T-Rex: 60 electroarma.
- Hachura: 15 lanzacohetes.
- Benson: electrodedos temporal.
- B-Type: invisibilidad temporal.
- Big Bug: 10 blindaje.
- Furore GT: recarga rápida temporal.
- Coche de banda Z: 30 uzi con silenciador.
- Furgoneta cuellos rojos: relleno de vida.
- Meteoro SRS: invulnerabilidad temporal.

Grúa ciudad 3ª:

- V-Jerk Truck: 10 blindaje.
- Coche de policía: soborno policía.
- Rumbler: recarga rápida temporal.
- Shark: 15 lanzacohetes.
- Stinger: electrodedos temporal.
- Jefferson: tarjeta para salir de la cárcel.
- B-Type: invisibilidad temporal.
- Eddy: 30 ametralladora uzi.
- Jaguar XQ: electroarma.
- Maurice: relleno de vida.
- Bulmark (coche ruso): 30 escopeta.
- Taxi Express: doble daño temporal.
- Coche banda Z: 30 ametralladora uzi con silenciador.

Con el resto de vehículos lo mejor es que ni te molestes: la grúa no los puede coger, así que no obtendrás nada.

Respeto:

El respeto de las bandas se consigue finalizando misiones o asesinando a los matones rivales. Si, en cambio, el nivel de odio de algunas bandas llega al máximo, cuando acabes las misiones te colocarán coches bombas que te quitarán una vida. Ya sabes, cuida a tus jefes.

Policía:

Si la policía ve como atropellas, robas un coche, disparas o golpeas con tu coche a un coche patrulla, te perseguirá y colocarán barreras hasta que te detengan. Nuestro consejo es que evites a la policía siempre que puedas, ya que misiones sencillas se te pueden complicar más de la cuenta por la aparición de la "poli".

Cuando la policía te persiga, puedes entrar en la zona de los garajes para camuflar el coche que estés usando y así despistarlos.

Si el nivel de búsqueda de la policía es 4, los peligrosos geos aparecerán en furgonetas. Con nivel 5, aparecerán los agentes especiales y si el nivel alcanzado es de 6, llegará el ejército.

Cuando te persiga un coche de policía detente, espera a que salga el policía de su coche y arranca para dejar tirado al policía que te perseguía.

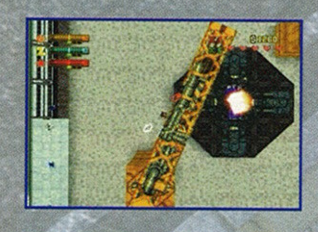
Garajes:

Los garajes te ofrecerán útiles servicios como estos:

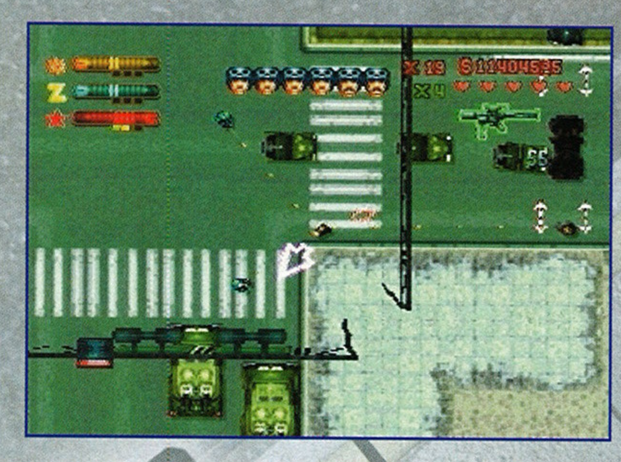
- **Bomb Bay Mix:** colocará una bomba en el coche que podrás explotar cuando quieras. Coste: 5000$.
- **Smith & Westom´s:** tendrás una metralleta en tu coche. Coste: 25000$.
- **Hell Oil:** expulsará aceite para que tus perseguidores patinen. Coste: 10000$.
- **Max Paint:** camufla y repara tu coche. Coste: 5000$.
- **Colo mines:** podrás poner 10 minas a tus perseguidores. Coste: 50000$

Las coordenadas:

Con este truco harás aparecer en pantalla unas coordenadas que te permitirán orientarte y encontrar los Frenesí y los símbolos GTa2 que más adelante te indicamos. Sólo tienes que usar WUGGLES como nombre.









MAPA 1

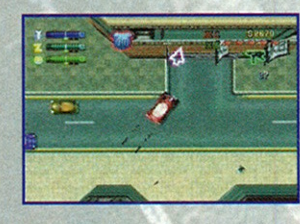
YAKUZA (Y):

• Teléfono verde izquierdo: "A por Zitzaki".
Se te presenta una misión muy fácil. El único peligro es que explote el coche designado para recoger al doctor. Pero esto no sucederá si vas despacio.
Recompensa: 20000$.





• Teléfono verde derecho: "Robo al banco."
Cuando llegues a la esquina señalada del banco, deja el coche orientado en dirección suroeste, para que cuando salte la alarma puedas salir lo más rápido posible. Después de saltar la barrera no dejes de disparar para que los policías no te detengan. Lleva el coche camuflado al aparcamiento de los Y.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Destruir el gas feliz."
Tu cita con los P se complicará y tendrás que matar a 4 de ellos, pero no dejarán de lanzarte cócteles molotov. Para matarlos, atropéllalos sin dejar de moverte para que no te alcancen las explosiones. Cuando acciones la bomba del camión de helados en el lugar señalado, aléjate lo más rápidamente posible para que la onda expansiva no te alcance.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "A por Gama Rei."
Para conseguir la ambulancia, atropella a un peatón y espera a que venga a curarle. Cuando recojas a Gama, los P te perseguirán en coches pequeños y azules. Cuidado con las murallas que formarán y con los conductores que te dispararán ya que tu ambulancia es muy débil.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono amarillo 2°: "Sigue al traidor."
Cuando sigas al traidor hazlo a pie y guardando las distancias ya que si te ve dos veces la misión fracasará. Tras recoger al maestro de las torturas tendrás que acabar con unos cuantos matones con uzis. Lo mejor es que los atropelles.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono rojo 1°: "Roba coche poli."
Para conseguir el camión de los geos necesitas alcanzar el nivel 4. Cuando aparezca el camión, espera a que se bajen todos los geos para atropellarlos. Sitúate por la zona sur para que el recorrido con el camión sea lo más corto posible.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 2°: "Detén el tanque."
Recoge el lanzacohetes que hay bajando la escalera. Tendrás que destrozar el tanque con 5 misiles, pero hazlo rápido, o la misión fracasará. Tu objetivo estará cubierto por militares con uzis que puedes atropellar.
Recompensa: 60000$.

PIRAOS (P):

• Teléfono verde inferior: "Pizza Cake."
Cuando coloques la bomba tendrás 5 segundos para que la onda expansiva no te alcance. El mismo cuidado tienes que tener cuando destroces el camión con el cargamento.
Recompensa: 20000$.

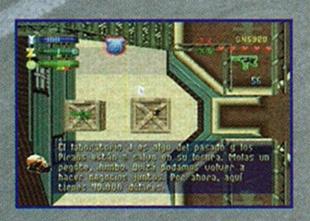




• Teléfono verde superior: "Radio Za-Za."
Te recomendamos que no entres con el coche dentro del edificio porque no dejarán de tirarte cócteles molotov. Coge la bomba y déjala en el lugar señalado. Tendrás 5 segundos para alejarte de la bomba. Ten cuidado con no caerte al agua.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Emboscada."
Cuando llegues al lugar de la cita con Cosmo, te dirán que todo ha sido una emboscada. Cuando salgas del aparcamiento aparecerán 3 matones con uzis montados en coches Z. Dispárales desde lo más lejos posible o coge un coche y atropéllalos.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Destruir 5 lab."
Tendrás que destruir los laboratorios J de los Y, el único problema es que aparecerán unos matones que lo impedirán. Para colocar la bomba deberás subir las escaleras de la derecha. Después de la explosión, sigue por la pasarela hasta llegar a unas cajas, sobre las que hay un lanzacohetes. Salta hasta él y quédate ahí para que cuando salgan más los puedas coger.
Recompensa: 40000$.





• Teléfono amarillo 2°: "A por Isetta."
Después de recoger unas bombas y armas en el hotel Harman, ve a por Lance y dirígete a la comisaría. Lance se encargará de un policía pero tú tendrás que asesinar a otro con la uzi silenciadora. Para salir del aparcamiento

COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

130,109	214,50	198,245	166,183	181,145	203,197	147,91	152,104	226,238	5,26
88,27	125,82	112,241	168,207	247,220	194,121	153,58	9,53	3,164	8,139

MAPA 1

tendrás que tirar un cóctel molotov a la maquinaria. Lleva la limusina al aparcamiento señalado.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono rojo 1°: "Muerte a los taxistas."
Tu jefe te mandará que mates a tres taxistas y que lleves sus taxis al desguace. Con el primero no habrá problemas, en cuanto le saques, mátalo con la uzi. En el segundo habrá dos taxistas con metralletas, para no complicarte, atropéllalos. En el tercer taxi habrá 5 taxistas. Haz lo mismo que con los anteriores.
Recompensa: 60000$.





• Teléfono rojo 2°: "Guerra de bandas."
Dirígete a la zona de los Z y roba uno de sus coches. Ahora tendrás que atropellar a tres de los altos cargos de los Y. Después tendrás que robar un coche de los Y, y atropellar a tres dirigentes Z. El único peligro de la misión es que te explote el coche, así que conduce despacio e intenta evitar a los matones de la banda donde te odian.
Recompensa: 60000$.

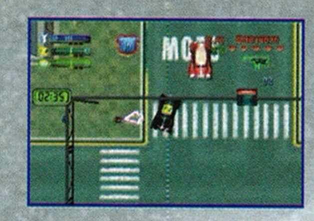


ZAIBATSU (Z):

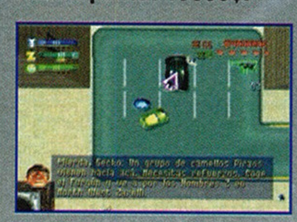
• Teléfono verde superior: "Coche poli machacado."
Después de recoger el coche de policía ve a por Shady, el soplón. Toca el claxon para que se suba y llévalo al desguace para acabar con él.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono verde inferior: "Tráfico de drogas."
Disponte a repartir paquetes de droga a cuatro camellos repartidos por la ciudad. El problema de la misión es que sólo tienes 3 minutos para cumplirla.
Antes de empezar la misión te recomendamos que cojas un coche que sea rápido, aunque tendrás que tener cuidado para no atropellar a los camellos.
Recompensa: 20000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Mata piraos."
Cuidado con los matones que están protegiendo el Dementia (coche de los P). Para no complicarte, lo mejor es que los atropelles. Llévalo a un garaje para ponerle una bomba. Devuélvelo al sitio de donde lo cogiste y hazlo volar. Después de recoger a los hombres Z con el furgón, ve a enfrentarte con los P. Cuando llegues, atropella a los que puedas, y sal para que tus acompañantes se encarguen de los P.
Recompensa: 40000$.



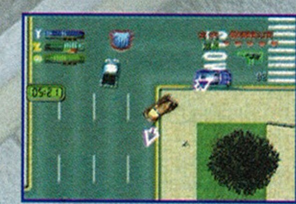
• Teléfono amarillo derecho: "Muerte a Yutes."
Para que Lefty hable, tendrás que pegarle un puñetazo (no debes dispararle). Te dirá que tu hombre está en un burdel de la ciudad, pero para conseguir que te acompañe tendrás que coger un coche y hacerle creer que en realidad eres su chófer.
Llévalo al aparcamiento de la fortaleza Z para que le hagan cantar. Quédate en el coche y espera a que se vuelva a subir. Luego ve al desguace para acabar con él.
Recompensa: 40000$.



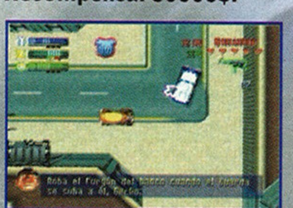
• Teléfono amarillo 2°: "El gran trabajo del banco."
Tras recoger el furgón e ir a por los matones Z, dirígete al banco para coger otro furgón en el que llevarás el dinero que posteriormente robarás. El nivel 2 de búsqueda te complicará la misión hasta que llegues al aparcamiento.
Tu encuentro con Rollo Tomassi también se complicará, ya que en poco tiempo te encontrarás metido en un tapón de coches, y los geos estarán esperándote fuera. Te recomendamos dos tácticas para salir de esta situación: no pares de disparar con la metralleta y salta el tapón de coches. O bien dedícate a destrozar todo lo que veas con lanzacohetes o con cócteles molotov.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono rojo 1°: "Coches blindados."
En 6 minutos tendrás que destrozar dos coches blindados Y que circulan por la ciudad. Para conseguirlo tendrás que colocar y hacer explotar coches bombas a su lado y, por supuesto, cuidarte mucho de las ondas expansivas.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 2°: "Robo al furgón del banco."
Te recomendamos que sigas al furgón y lo robes lo más cerca posible de la zona de los Z, ya que unos perseguidores de los Y te lanzarán misiles para evitar que el furgón llegue al aparcamiento Z.
Cuando salgas del aparcamiento tendrás que enfrentarte con unos cuantos Y, uno de ellos con un lanzacohetes. No pares de moverte para que no te alcancen sus disparos y procura acabar cuanto antes con él.
Recompensa: 60000$.



TRABAJO FINAL:

Aparecerán los tres jefes de las bandas de la ciudad para acabar contigo. Si no se matan entre ellos coge un coche y atropéllalos tú mismo.

NIVEL EXTRA:

En un coche con metralleta incorporada, deberás destrozar camiones de helados en una pequeña ciudad con tiempo limitado.
Cuando concluya el tiempo te darán puntos y una frase con la que te calificarán dependiendo de tu actuación.



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

161,138	151,207	208,160	229,167	246,150	183,152	159,131	161,108	81,66	85,233	29,252	239,126	184,106
129,233	131,200	201,145	227,140	127,176	154,161	159,118	67,74	117,234	59,251	240,104	203,93	

MAPA 2

CUELLOS ROJOS (CR):

• Teléfono verde inferior: "Salta por los aires."
Tendrás que hacer explotar dos furgonetas llenas de explosivos. La primera deberás colocarla al lado de una caseta, y la segunda en una muralla de los Z. El único peligro es la onda expansiva, así que cuando las coloques aléjate de la furgoneta.
Recompensa: 30000$.





• Teléfono verde superior: "Atropello colectivo sobre ruedas."
Roba un coche Z y dirígete a la zona de los SRS para atropellar a 20 científicos. Seguidamente tendrás que robar un Meteoro (coche SRS) y atropellar a 20 Z. Acaba con ellos rápido para evitar que te destrocen el coche a balazos.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono amarillo inferior: "Pistoleros a sueldo."
Coge un taxi antes de empezar la misión para que los matones que te acompañan te dejen dinero extra.
Para acabar con tu objetivo tendrás que hacerlo con un arma, ya que no sirve atropellarlos.
Seguidamente tendrás que ir a encargarte de un mercenario Z que estará escoltado por unos cuantos matones a los que podrás atropellar.
Para matar al mercenario tendrás que hacer explotar un coche bomba al lado de la limusina. Cuidado con la explosión.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo superior: "El jeep del jefe."
No tendrás problemas durante la misión hasta que tengas que coger el camión con remolque. Los disparos de los Z, los coches que se chocarán contigo, su difícil manejo y su lentitud complicarán el camino. Lo mejor es que atropelles a los Z para que no te disparen. Intenta ir por la calles más amplias para que tengas más espacios para girar.
Cuando acabe la misión estarás en una zona donde te odian, así que sal de ahí lo antes posible.
Recompensa: 50000$



• Teléfono amarillo 2°: "El robo del tanque."
Cuando robes el tanque te encontrarás con barreras de tanques que te dispararán, jeeps del ejército, y militares con uzi, que intentarán detenerte. A tu favor tienes que puedes aplastar a los coches, cuentas con 20 disparos de cañón y que el tanque aguantará dos cañonazos. Te aconsejamos que conduzcas por la acera para evitar las barreras de tanques.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1°: "Machaco el coche de la banda."
Si tienes lanzacohetes, la misión será más fácil. Si no, te servirán los cócteles molotov que están al lado del teléfono. Coge un taxi para que los matones que te respaldarán en la misión te dejen un poco de dinero. Tendrás que destrozar 5 coches meteoros (coches SRS) y otros 5 coches Z.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2°: "Cebo en la prisión."
Hasta la revuelta, la misión será fácil, y es que cuando los presos te ataquen, el blindaje no servirá. Los policías sólo te dispararán cuando tú les dispares. Una vez muertos los 10 guardias, sube las rampas de la plaza de la cárcel para destrozar las maquinarias de las puertas. Coge el coche de un agente y tras saltar el puente, tendrás que dejarlo en el cuartel de los CR. Para llegar al aparcamiento tendrás que saltar por la rampa.
Recompensa: 70000$.



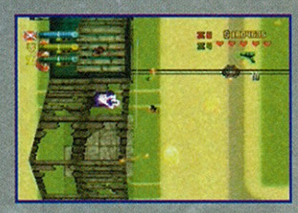


ZAIBATSU (Z):

• Teléfono verde superior: "En llamas."
Para coger la furgoneta donde está el lanzallamas, deberás robar un coche de policía y presentarte delante de la furgoneta para que el conductor se baje. Mátalo para evitar problemas. Después de robar el camión de bomberos y colocarle el lanzallamas, tendrás que chamuscar a 10 CR (con tocarles con la llama será suficiente). Ve despacio para no atropellarlos.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono verde inferior: "Destrucción SRS."
Cuidado con los dos CR que están en las torres, al lado de la furgonetas que tienes que robar. No te pares para que no te alcancen con los cócteles molotov.
Lleva la furgoneta a la zona SRS y, después de hacerla explotar, sal lo más rápido posible para que no te disparen los científicos.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "La vieja escuela."
Tienes que robar cuatro coches llenos de droga para llevarlos al aparcamiento privado de tu jefe.
El primero está protegido por cinco matones armados con uzis, atropéllalos. El segundo está en movimiento por la ciudad.
El tercero es una limusina que se encuentra en un aparcamiento de los CR. Para llegar a ella utiliza la rampa.
Para acceder al cuarto tendrás que coger un camión y el remolque donde está el coche. Ve a la grúa para que lo descargue y lo puedas llevar al aparcamiento.
Recompensa: 50000$.

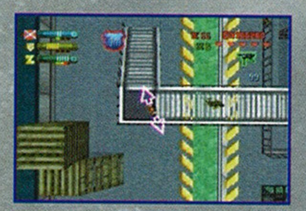


COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

26,102	113,144	176,143	112,164	43,146	151,122	146,211	208,93	28,177
132,171	161,78	84,57	9,27	147,43	212,201	172,192	67,17	252,102

MAPA 2

• Teléfono amarillo derecho: "Allanamiento."
Antes de empezar la misión, coge un taxi para ganar dinero con los matones que te acompañan. Tienes que ir al centro de investigación SRS y destrozar dos generadores. Para entrar utiliza la rampa que hay fuera del edificio. Ten cuidado con los científicos que tienen lanzallamas porque si te alcanzan estás muerto.
Para llegar al generador sur, deberás saltar por las cajas. Y para acceder al del norte tendrás que ir por la pasarela que está junto al río. Sal por el Este tras pasar el muro.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo 2º: "El que roba a un poli..."
Tu objetivo es conseguir un furgón SWAT y un coche de agente especial para llevarlos al aparcamiento que está al junto al teléfono: mantente cerca para que el recorrido sea el menor posible. Atropella a los SWAT y a los agentes antes de coger sus vehículos.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1º: "Masacre en los grandes almacenes."
Tú, y no tus acompañantes, debes acabar con 20 CR en los grandes almacenes. No sirve atropellar a los CR. Intenta despistar a tus acompañantes: mientras ellos matan a algún CR, escapa.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2º: "Remolque ¡consíguelo!"
Cuando vayas por las tuberías del tejado, ten cuidado con los disparos de los policías. Si te desvías, darás con inmunidad temporal. Cuando destruyas el generador tendrás que volver por el mismo camino, salir a la calle y entrar en el otro edificio donde está el camión. Cuando tengas que distraer a la policía no te muevas, espera ahí.
Recompensa: 70000$.



SRS:

• Teléfono verde izq.: "Recoger y ahogar."
Sólo tendrás que robar un taxi, recoger a cuatro Z y llevar al coche a la grúa. Ni destroces el taxi antes de llegar y ni atropelles a los Z.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono verde derecho: "Tregua falsa."
Con la limusina encomendada tendrás que recoger a dos grupos de CR y a otros dos grupos de Z para que, una vez estén en el centro SRS, los clones los asesinen.
El peligro es que la limusina explote por los disparos de las bandas rivales que te odien. No dudes en utilizar un garaje para repararla.
Recompensa: 30000$.



• Teléfono amarillo superior: "Pistoleros en el pueblo."
Tendrás que matar a 17 Z en la zona del pueblo. Para no complicarte, atropéllalos y cuando tu coche vaya a explotar cámbialo por otro para seguir atropellando.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo inferior: "Secuestro a la carrera."
Antes de secuestrar al "abuelito", tendrás que matar a tres P fugados en menos de 4 minutos. Para esto te darán a elegir entre una furgoneta, un furore GT y un Hachura. Te recomendamos el Hachura. Ten cuidado porque además de atropellar a los tres P, tendrás que volver al lugar de inicio. Si lo consigues, te darán una furgoneta con la que podrás secuestrar al "abuelito". En el camino hacia el aparcamiento aparecerán CR que impedirán el secuestro. Esquívalos, porque si te bajas a matarlos te dispararán con escopetas.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono amarillo 2º: "Ataque de cuellos rojos."
Tendrás que proteger tres generadores durante dos minutos del ataque de los CR. Coge un coche rápido y ve a su encuentro para atropellarlos antes de que lleguen.
Recompensa: 50000$.



• Teléfono rojo 1º: "Taxi por control remoto."
Para ver si eres capaz de afrontar la misión te harán un examen que consistirá en dar cinco vueltas en dos minutos a un circuito en forma de O.
En la misión, tendrás que recoger a un traidor en un taxi conducido por control remoto y hacer explotar el taxi cuando el traidor se suba. Después tendrás que repetir esta operación dos veces más. Para hacer explotar el taxi, dirígete a una banda que te odie y ellos se encargarán de destrozarlo.
Recompensa: 70000$.



• Teléfono rojo 2º: "La presa."
Para destrozar la compañía del agua, situada en el pueblo de los Z, primero tendrás que acabar con las cuatro turbinas lanzando cócteles molotov al hueco donde están situadas. Después tendrás que destruir el generador tras cruzar un puente muy largo. De camino a las turbinas y al generador te encontrarás con matones, así que dispárales desde lejos y entra con el coche hasta donde puedas, para atropellarlos.
Recompensa: 70000$.



MISIÓN FINAL:

Los tres jefes de las mafias intentarán matarte con cócteles, lanzamisiles y lanzallamas. No dejes de moverte para que no te alcancen.

MISIÓN EXTRA:

Es igual que la misión extra del primer mapa. Sólo cambia el escenario.



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

52, 202	77, 164	136, 147	247, 112	236, 195	116, 237	169, 83	220, 29	195, 4	78, 1	62, 100	13, 76	32, 6
2, 212	89, 144	162, 136	241, 235	196, 234	199, 173	253, 49	246, 2	154, 4	39, 111	101, 52	65, 78	

MAPA 3

ZAIBATSU (Z):

• Teléfono verde superior: "Grand theft auto."
Roba un Jefferson K que estará protegido por cinco matones y llévalo al aparcamiento. Haz lo mismo con dos coches más.
Para finalizar, consigue un camión, recoge el trailer y llévalo a la grúa a que descargue el coche de policía. Ya sólo te queda llevar el coche de policía al aparcamiento.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono verde inferior: "Fue un accidente."
Para recoger el paquete tendrás que subir a las cajas y cruzar la cinta transportadora. Da la mercancía a Bilovski y aléjate de él para que no te alcance la explosión. Tras envenenar los perritos del camión ve a por el K para que muera intoxicado. Alcanza el tejado por las rampas del sur del edificio para hablar con un Z. Luego lleva la limusina hasta los rusos. Cuando te sigan, ve por las calles principales, porque si te metes en un callejón sin salida las maniobras serán complicadas.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Puertas cerradas."
Cuando el cerrajero falle y te abran las puertas desde dentro, coge carrerilla para que el coche alcance el otro lado del puente. Antes de montarte en el camión tendrás que destrozar los dos mecanismos que bloquean la puerta. Para llegar a ellos ve por el camino que está al lado del puente que acabas de saltar con el coche. Sube hasta los tejados para que los cócteles molotov alcancen el mecanismo. Para destrozar el otro, salta por las cajas que están rodeando al camión. De camino al aparcamiento intentarán detenerte, lo mejor es que huyas de ellos.
Recompensa: 60000$.





• Teléfono amarillo izquierdo: "Venganza."
Tras fracasar en tu primera entrega, tendrás que recoger dinero para pagar otra mercancía mejor.
Cuando la vayas a pagar intentarán huir con el dinero, no dudes en perseguirlos y matarlos. Luego ve a otro camello que te proporcionará la mercancía.
Con el coche R tendrás que entrar por la puerta trasera, ya que la principal está bloqueada. Para llegar a ella, ve por detrás de la central eléctrica. Vuela los generadores y sal con el furgón de contrabando. Para que los cócteles molotov no te alcancen, no dejes de moverte.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo 2°: "Guerra entre bandas."
Primero roba un coche Bulmark R y mata a 20 K en su zona. Después tendrás que robar un autobús K y matar a 20 R en su propia zona. Si el coche o el autobús salen ardiendo, déjalos, coge un coche cualquiera y busca otro autobús o Bulmark R para seguir con la misión.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 1°: "Me gustaría un tanque Bob."
Durante toda la misión mantente cerca del párking Z que está encima de la grúa del sur-oeste, para que el recorrido sea lo más corto posible. Para conseguir el furgón de los geos alcanza, y no sobrepases, el nivel 4 de policía. Para el de agente especial deberás obtener nivel 5 y nivel 6 para el tanque.
Recompensa: 80000$.



• Teléfono rojo 2°: "Base militar."
Antes de robar el tanque en la base tendrás que destruir 3 tanques y acabar con unos cuantos militares. Primero encárgate de los militares y después ataca a los tanques, pero sin dejar de moverte para que no puedan apuntarte.
Cuando lleves el tanque al párking del jefe, ve por las aceras para evitar chocar con las barreras.
Recompensa: 80000$.



HARE KRISHNAS (K):

• Teléfono verde superior: "Zona de obras."
Para que Leo el cerrajero te ayude a abrir las puertas de la base Z tendrás que destrozar con cócteles el generador. Para llegar a él, sube las escaleras que hay fuera de la central, al oeste. Ya en la base, acaba con el capataz, unos guardaespaldas y destroza un camión Z.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono verde inferior: "A aplastar coches de policía."
Sólo tendrás que robar cuatro coches de policía y llevarlos a la grúa del centro de la ciudad. Quédate cerca de la grúa para que el recorrido sea lo más corto posible.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo derecho: "Muerte al pistolero."
Antes de recoger a los matones K, roba un taxi para que cuando se suban te dejen un poco de dinero. Ve en busca de matones R. Si quieres que aparezcan, tendrás que matar antes a unos cuantos R en su zona. Pero para que la misión concluya deberá quedar vivo alguno de los matones que te acompañan al principio.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo izquierdo: "Conversión Krishna."
Asegúrate de que has atropellado a todos los R de los alrededores antes de coger el camión. Ya sólo tendrás que dirigirte a los muelles de la isla loca para recoger a 4 grupos de R. Llévalos al aparcamiento K para su reconversión.
Recompensa: 60000$.

COORDENADAS DE LOS FRENESÍS MORTALES

141,10	71,242	245,26	170,219	100,126	125,123	157,163	175,56	31,107	98,33
72,219	155,148	49,43	215,80	55,73	234,124	2,82	234,180	13,164	64,191

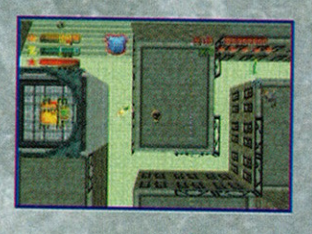
MAPA 3



• Teléfono amarillo 2°: "Al rescate del Krishna."
Para rescatar a los tres K que están prisioneros en la base de los Z, tendrás que destrozar antes tres tanques. Utiliza el lanzacohetes y protéjete con los muros. Muévete rápido para que no logren apuntarte. Para rescatarlos, te pedirán que lo hagas en un autobús K.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 1°: "Recupera la limusina."
Para rescatar a los rehenes, deberás destrozar con cócteles molotov los tres mecanismos que hay sobre las torres. Accede a ellos por el edificio que está al norte, al cruzar la carretera. Tras sacarlos, prepárate a seguirlos. Antes de subir en tu limusina para guiarlos al aparcamiento, acaba con la barrera que han preparado los Z. Para ello, mata a los cuatro matones con uzis y mueve las furgonetas para que pasen las limusinas.
Recompensa: 80000$.



• Teléfono rojo 2°: "Central eléctrica."
Dos K te acompañarán para destruir la central eléctrica. Entra por el norte de la central y dedícate a buscar a los cuatro matones R que tienen las bombas. Para conseguirlas tendrás que acabar con ellos. Tras coger las cuatro, sube por la pasarela hasta lo alto de la torre de control.
Recompensa: 80000$.



MAFIA RUSA (R):

• Teléfono verde derecho: "Taxi al agua."
Solo tendrás que coger un coche tipo Z, ir a por cuatro camellos Z, tocar la bocina del coche para que se suban y llevarlos a la grúa del puerto del norte.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono verde izquierdo: "Los perritos caliente son gente."
Recoge a los K con uno de sus autobuses. Llévalos al lugar señalado y sube al tejado del edificio por las escaleras del oeste. Espera a que entren en la picadora. Coge el camión de perritos aparcado al lado del edificio y llévalo al restaurante Kouski.
Recompensa: 40000$.



• Teléfono amarillo superior: "Vehículos de policía."
Antes de coger el teléfono coloca tu coche en las puertas del asilo para salir lo más rápido posible. En cinco minutos tendrás que destrozar un coche de policía, un camión SWAT y un coche de agente. Cerca del teléfono encontrarás un lanzacohetes y cócteles molotov. Para que aparezcan pronto tus objetivos colócate en una carretera ancha.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo inferior: "Elimina a un jefe."
Aparecerán siete asesinos K con pistolas, escopetas, granadas y cócteles molotov. Cuando se bajen de los autobuses, sube a un coche y atropéllalos. Para matar al jefe K, que está en un autobús blindado, debes explotar un coche bomba a su lado y atropellar antes a su escolta.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono amarillo 2°: "Ataque de tanque."
Antes de destrozar los dos tanques con el lanzacohetes, atropella a los cinco Z que protegen cada tanque. Para que los tanques no te alcancen con sus cañones, no te quedes quieto ni un segundo.
Recompensa: 60000$.



• Teléfono rojo 1°: "Templo védico."
Acompañado por matones R tendrás que entrar en el templo védico y matar a unos cuantos K hasta que tu jefe te ordene que esperes dentro dos minutos. Si durante estos dos minutos sales del templo, la misión fracasará. Te recomendamos que te quedes quieto en un rincón para que no te vean los K.
Recompensa: 80000$.



• Teléfono rojo 2°: "Rescatar, proteger, disfrazar."
Antes de entrar en el asilo Z, lleva contigo un coche grande donde puedas recoger a los cuatro rehenes. Si no rescatas a los cuatro, la misión fracasará.
Para rescatarlos, tendrás que destrozar los cuatro generadores que hay en las cuatro esquinas del asilo Z. Ve primero a los dos de la izquierda para recoger los cócteles molotov. Al salir, mata a los tres Z para que se abra la puerta. Tras dejarlos, roba un coche de policía y ve a buscar a un soplón, pero cuando te acerques intentará huir. No lo mates o la misión fracasará. En vez de eso, acércate a él e inmediatamente se rendirá.
Recompensa: 80000$.





TRABAJO FINAL:

Mata a los tres jefes de las bandas de la ciudad, que irán armados con una uzi, un lanzallamas y un lanzacohetes. Muévete para que no te cacen.

MISIÓN EXTRA:

Todo igual que en la misión dos, excepto que debes tener cuidado con el agua.

MISIÓN EXTRA 2:

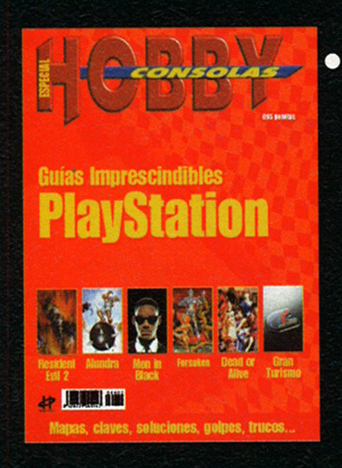
Tendrás que dar las tres vueltas al circuito y atropellar al mayor número de personas para conseguir la puntuación



COORDENADAS DE LOS SÍMBOLOS GTa2

161,138	151,207	208,160	229,167	246,150	183,152	159,131	161,108	81,66	85,233	29,252	239,126	184,106
129,233	131,200	201,145	227,140	127,176	154,161	159,118	67,74	117,234	59,251	240,104	203,93	

Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en tres revistas.



695 Ptas. · Nº 2

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. · Nº 3

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

• TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.





695 Ptas. · Nº 4 + GUÍAS PLATINUM

• METAL GEAR SOLID
TODOS los niveles, TODOS los secretos y TODOS los trucos para ser el mejor espía.

• SYPHON FILTER
El juego de acción más difícil y peligroso del momento explicado paso a paso con TODAS las estrategias para triunfar.

• SILENT HILL
Nunca has pasado más terror que recorriendo las calles de este pueblo fantasma. Acompáñanos para desvelar TODOS sus secretos.

• DRIVER
TODAS las claves para conducir como un especialista y poder cumplir con éxito los encargos de la mafia. TODOS los mapas y TODOS los trucos.

• TOMB RAIDER III
29 páginas con TODOS los niveles explicados con detalle y TODOS los trucos para ayudar a Lara.

• NEED FOR SPEED
Uno por uno, TODOS los coches, TODOS los circuitos y las mejores estrategias.

• FIFA ´99
Consigue marcar gol desde TODAS las posiciones.

• RIDGE RACER TYPE 4
Descubre la manera de conseguir TODOS los coches que oculta este fenomenal arcade.

• BICHOS
Ayuda a Flik a superar TODOS los niveles y TODOS los perligros de este divertido plataformas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.

También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4)+ Guías Platinum, por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

THEME PARK WORLD

Dirige tu propio parque de atracciones

Bullfrog es el nombre de una compañía de Electronic Arts especializada en la creación de divertidísimos simuladores de construcción y gestión de negocios. A ella le debemos títulos del calibre de *Theme Hospital* y *Theme Park*. Éste último nos ponía al frente de un parque de atracciones que teníamos que gestionar adecuadamente para ganar dinero. Para ello, contábamos con una superficie determinada sobre la que nos desplazábamos mediante un cursor, y sobre la que debíamos colocar nuestras atracciones y nuestro personal. Según nuestro acierto al colocarlas (y de lo bien comunicadas que las pusiéramos), atraíamos más o menos gente, lo que nos permitía financiar la compra de nuevas tiendas o atracciones.

Theme Park World es la continuación de este título tan ameno, y si bien a grandes rasgos mantiene el planteamiento de su antecesor, introduce unas mejoras muy importantes, como su variedad. Así, donde *Theme Park* nos ofrecía un único modelo de parque, *Theme Park World* tiene ocho parques distintos, cada uno de ellos con sus propias atracciones. También incluye nuevas órdenes y opciones para los empleados, como asignarles zonas de trabajo o impartirles cursos de formación, que nos permiten mejorar su eficacia y su productividad.

Pero no termina ahí la cosa. Este *Theme* nos permite entrar en el parque como si fuéramos un cliente para disfrutar de las instalaciones que hemos colocado. Gracias a ello podemos acceder a minijuegos de habilidad (como los puzzles) o de carreras (minikarts), que nos permitirán hacernos con premios especiales, imprescindibles para pasar de nivel.

Gráficamente, *Theme Park World* es un juego bastante atractivo y colorido, si bien un tanto pixelado (sobre todo al entrar como cliente al parque). No obstante, es fácil perdonarle este defecto ante la sencillez de su manejo, lo divertido que resulta y el encantador detalle de que esté totalmente doblado al castellano.

De hecho, el único rasgo realmente molesto del juego (dejando a un lado su complejidad, que eso va en gustos) es la presencia constante e inaguantable del asistente. Éste último no sólo aparece en pantalla cada dos por tres, sino que sus comentarios son extremadamente repetitivos, con el consiguiente aburrimiento y hastío que ello conlleva. Por lo demás, *Theme Park World* es un título divertido y ampliamente recomendable, que hará las delicias de cualquier amante de la estrategia.

GESTIONANDO EL PARQUE DÍA A DÍA





Para hacer un parque de diversiones entretenido debemos trabajar como enanos. Así, debemos establecer todos los aspectos de nuestras tiendas y atracciones, desde el precio de la entrada, a la calidad de los productos, así como investigar otras nuevas. También debemos procurar contratar a buenos empleados y aumentar su eficiencia con cursos o asignándoles zonas de trabajo concretas.



Si nuestro parque funciona bien, de vez en cuando seremos obsequiados con billetes de oro extra que nos servirán para abrir más parques.



Cuando acumulemos cuatro billetes de oro podremos comprar una videocámara, y entrar en el parque como si fuéramos un cliente más.







Theme Park World incluye ocho parques temáticos distintos, cada uno con sus propias tiendas, atracciones y elementos decorativos.



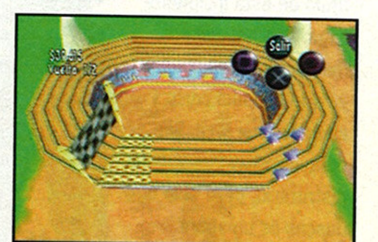


El asistente surge en pantalla cada dos por tres "obsequiándonos" con sus valiosos consejos, y advirtiéndonos de los errores que cometemos.



¡A JUGAR!







Al visitar el parque como cliente tenemos la posibilidad de montar en sus atracciones. Si lo hacemos, accederemos a unos divertidísimos minijuegos, como puzzles, juegos de carrera o una especie de tiro al plato, que nos permitirán ganar más dinero o nuevos billetes dorados con los que abrir nuevos parques. En algunos (como la Dinocarrera) sólo podremos apostar y esperar que el muñeco que hemos elegido gane. Por el contrario, en otras como los minikarts controlaremos a nuestro muñeco y recaerá sobre nuestra habilidad la tarea de ganar.

ROAD RASH JAILBREAK

Macarras sobre dos ruedas





Si hay clásico en el mundo de las dos ruedas, ese es *Road Rash*, un arcade de motos que desde los tiempos del cartucho está dando caña en todas las consolas. La nueva versión que Electronic Arts nos ha preparado supera con creces a las anteriores, especialmente a las dos aparecidas en PlayStation.

El argumento nos coloca como miembros de una pandilla de camorristas de la carretera. Nuestro objetivo es conseguir ascender en el ránking de nuestra banda hasta demostrar que somos lo bastante buenos como para intentar rescatar a un colega que está entre rejas. Para ascender tenemos que recorrer tres circuitos repartiendo mamporros, esquivando a la poli y llegando a la línea de meta en la mejor posición posible. Según nuestra actuación ganaremos puntos, armas y nitros. Por suerte, el control de la moto es excelente y la cantidad de golpes que podemos sacudir a nuestros rivales roza lo increíble. Aunque para increíble, el sistema de juego, tan arcade que podemos pegar saltos lo suficientemente altos como para salir de la pantalla…

Sin embargo, lo más divertido de *Jailbreak* es la cantidad de modos de juego que oculta y la originalidad de algunos de ellos. Junto al modo Jailbreak, en el que somos los malos de la carretera, podemos jugar como policías con la tarea de ir deteniendo a cuanto macarra nos encontremos. También podemos probar divertidas carreras de sidecar de dos jugadores (uno lleva la moto y otro el sidecar) o embarcarnos en una competición uno contra otro donde podemos ser dos macarras o uno policía…

En definitiva, un arcade de motos que huye de toda simulación y que resulta divertido, sobre todo con más amigos. Tiene algunos defectos técnicos y un desarrollo que a la larga se hace un poco monótono, pero seguro que los seguidores del género saben disculparlo.



El divertido modo sidecar obliga a jugar a dobles: uno maneja la moto y otro el sidecar.



Cuando nos caigamos de la moto tendremos que ir a buscarla para volver a subirnos a ella.



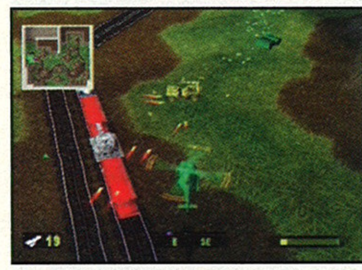
ARMY MEN: AIR ATTACK

Sarge y sus chicos se meten a pilotos

Este nuevo shoot´em up de 3DO vuelve a colocarnos al mando de los osados soldados de plástico verde de Army Men 3D, pero esta vez convertidos en pilotos de helicóptero. Como tal, debemos desplazarnos por unos niveles pseudotridimensionales repletos de enemigos que destruir y obstáculos que sortear. Por fortuna el control es excelente (sobre todo el analógico), lo que nos permite realizar fácilmente todo tipo de giros y picados, básicos para esquivar el fuego enemigo.

En lo tocante al armamento, nuestro aparato cuenta con una ametralladora poco potente con munición infinita, pero también podemos equiparle con otras armas de mayor potencia ofensiva (pero limitada) recogiéndolas del suelo con nuestro gancho. De cualquier manera, más importante aún que el armamento que usemos es la elección del compañero. Y es que antes de cada misión podremos seleccionar el copiloto que nos acompañará y cuya personalidad afectará el rendimiento del aparato. Esta peculiaridades dotan al juego de un atractivo desarrollo que termina enganchando.

Si a esto le añadimos un apartado gráfico aceptable y un modo multijugador doble (cooperativo y versus) queda claro que *Army Men: Air Attack* es el mejor título de esta incipiente saga. Aún así dista mucho de ser perfecto, ya que es pelín corto y además muy fácil. Sin duda los chavales sabrán disfrutarlo, pero si lo que buscas es un shoot´em up de helicópteros con más miga, prueba con *Soviet Strike*.


Con copilotos defensivos es difícil que nos den, pero los agresivos mejoran nuestra puntería.


Si eliminamos a ciertos enemigos (normalmente los azules) nos haremos con un ítem aleatorio.




La opción multijugador tiene un modo de juego cooperativo que nos permite jugar todas las misiones del juego ayudados por un amigo.



GEKIDO URBAN FIGHTERS

Sin alcanzar el nivel de los clásicos

Cuando vimos las primeras pantallas de *Gekido* hace casi un año, nos pusimos realmente nerviosos porque todo parecía indicar que, después de tanto tiempo, PlayStation iba a tener un beat´em up de scroll a su altura. Este interés se vio reforzado cuando los programadores empezaron a comentar que el sistema de juego iba a estar inspirado en clásicos como *Double Dragon*; vamos, que el juego prometía. Por desgracia, tras jugar con la versión final, debemos decir que nos ha decepcionado un poco.

Gekido es un beat´em al estilo *Fighting Force* en el que nuestra principal tarea es avanzar y golpear a todo lo que se mueva. Para realizar tan ardua tarea podemos escoger a nuestro personaje entre 9 luchadores, que aprenderán todo tipo de combos y ataques especiales a lo largo del juego.



En el modo Gang War, nuestro personaje es apoyado por otros luchadores controlados por la consola. Es de lo más divertido de *Gekido*.


El modo para cuatro jugadores simultáneos resulta bastante divertido, pero se echa en falta esta opción en el modo historia.





Como es habitual en el género, tampoco faltan los objetos arrojadizos, como cajones de madera o ruedas de coche, las armas de fuego y los consabidos jefes que custodian el final de un nivel. Hasta aquí, todo bien.

Los problemas comienzan cuando observamos que entre los seis modos de juego ninguno nos permite disfrutar de un beat´em up clásico en compañía de un amigo. Es decir, tenemos que afrontar el intercambio de golpes solos. En los otros cinco modos de juego sí es posible enfrentarnos con otra persona, pero en todos ellos la mecánica se asemeja más a lo que puede ofrecer un juego de lucha tipo *Wu Tang*. No obstante, entre estos cinco modos de juego también hay lugar para la originalidad, destacando el modo guerra de bandas, en el que cada personaje es apoyado por unos cuantos luchadores controlados por la consola.

A nivel técnico, *Gekido* consigue mostrar la cara más espectacular de la lucha con scroll poniendo en pantalla simultáneamente un buen número de enemigos y haciendo gala de todo tipo de efectos de luz y zooms de cámara. Por desgracia, estas maravillas poco



tienen que ver con la jugabilidad, ya que gran parte del encanto del juego se reduce a ejecutar combos aporreando los botones sin sentido. Y lo peor es que, tras media hora de juego, se hace monótono, posiblemente porque no jugamos con alguien al lado. No es mal juego, pero no ha conseguido recuperar la época dorada de los beat´em ups.



TELEÑECOS MOTORMANÍA

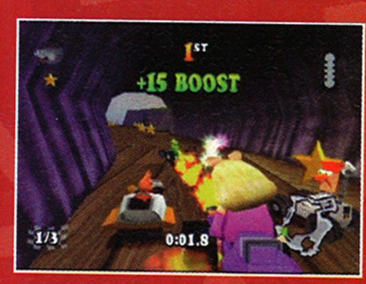
Gustavo, Gonzo y compañía

Los Teleñecos se han pasado a los arcades de carreras protagonizando un título simpático y divertidos que sabrá entusiasmar a los pequeños de la casa y divertir a los jugadores más talluditos.

Aunque no alcanza la calidad de *Crash Team Racing*, lo cierto es que *Teleñecos* sorprende por su divertida puesta escena, su ajustado y sencillo control, y sus muchos escenarios y personajes. Carece de la complejidad de control de *Speed Freaks*, pero aporta más variedad, lo que a la larga resultará más gratificante, sobre todo para los más jóvenes.

Entre sus puntos más originales hay que destacar que cada personaje (hay más de 20) pilota un vehículo de características distintas, y que además cada uno cuenta con ítems específicos para amargar la vida a los rivales. Sumadle un divertido modo batalla de todos contra todos y tendremos un juego de carreras ideal para los más pequeños de la casa o aquellos que no tengan rubor en reconocer que los Teleñecos, y los arcades de corte infantilón, les divierten más que los simuladores serios.





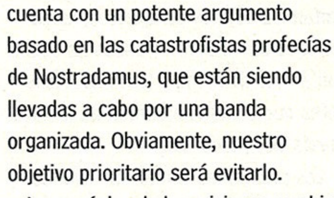
Cada uno de los 20 personajes maneja un vehículo de comportamiento diferente. Lástima que no haya cuatro jugadores simultáneos...


Entre carreras disfrutaremos de divertidos vídeos de los Teleñecos extraídos de sus película. Por supuesto, doblados al castellano.



URBAN CHAOS

Patrullando la ciudad



Pocos juegos nos han puesto en la piel de un policía de verdad, de esos que patrullan las calles resolviendo todo tipo de delitos. Por eso, las misiones que nos propone *Urban Chaos,* realizar todo tipo de detenciones (¡hasta por orinar en la calle!), evitar un suicidio, o superar las pruebas de aptitud para entrar en la policía, resultan tan excitantes como originales. Pero *Urban Chaos* no es una mera sucesión de misiones, ya que cuenta con un potente argumento basado en las catastrofistas profecías de Nostradamus, que están siendo llevadas a cabo por una banda organizada. Obviamente, nuestro objetivo prioritario será evitarlo.

La mecánica de las misiones combina perfectamente el beat´em up y la aventura, puesto que tendremos que demostrar tanto habilidad con las armas y los puños, como un gran dominio del salto para, por ejemplo, perseguir por azoteas a un maleante. Además, a medida que avancemos en una misión surgirán nuevos disturbios que habrá que atender antes que los objetivos prioritarios, lo que nos obliga a estar siempre en alerta.

Por desgracia, toda la diversión que ofrece *Urban Chaos,* que no es poca, se ve eclipsada por un mediocre apartado técnico en el que los temblores poligonales y el popping rozan lo nefasto. Además, el control resulta inoperante en muchos momentos, como al conducir un coche o calcular un salto comprometido. En fin, si sois pacientes y pasáis alto todos estos defectos, *Urban Chaos* os mantendrá pegados a la consola durante una buena temporada, porque es muy divertido.

A menudo tendremos que enfrentarnos contra tres o cuatro desalmados al mismo tiempo.



Algunas misiones nos permitirán conducir un flamante coche de policía con sirena y todo.



Si por error eliminamos a unos cuantos civiles nuestro superior nos "regañará".



En misiones más avanzadas el uso de armas de fuego se hace imprescindible.



EVERYBODY´S GOLF 2

Un juego de golf para todos los gustos

Tradicionalmente este género deportivo se ha dividido entre dos tendencias claramente antagónicas: arcade y simulación. Mientras que la primera apuesta por títulos en los que la espectacularidad y la emoción es lo único que importa, la segunda presenta juegos más complejos que tratan de imitar en la medida de lo posible la realidad. Pues bien, *Everybody´s Golf* logró fusionar con éxito ambas tendencias, convirtiéndose en un clásico irresistible para todo tipo de jugadores. Tendencia que pretende continuar en esta segunda entrega que no sólo está a la altura de su ilustre predecesora, sino que la supera ampliamente.

Así, *Everybody´s Golf 2* mantiene el fácil, rápido y asequible sistema de juego de la primera parte, pero añadiéndole nuevos factores como el tiempo, el viento o la superficie en la que cae la bola, que tienen mucha influencia en nuestros disparos. También mantendrá de su antecesor el sistema de tiro que, como bien sabréis, consiste en una barra de energía sobre la que debemos pulsar tres veces para fijar la distancia, la potencia y la precisión del tiro. Eso sí, aunque este sistema es bastante bueno y permite a los jugadores más exigentes realizar auténticas virguerías con la bola, seguiremos echando en falta una opción para mando analógico.

En lo tocante a los jugadores, al principio sólo tenemos tres, pero hay un total de trece disponibles. Para acceder a ellos debemos ganar los distintos torneos y pruebas que incluye el juego, lo que a su vez nos permite acceder a nuevos circuitos e ítems (como palos especiales) que mejoran nuestras estadísticas.

Si a todo esto le unimos unos gráficos muy detallados y cuidados, que admite hasta cuatro jugadores alternativos y que tiene un nivel de dificultad desafiante, pero no imposible, queda claro que *Everybody´s Golf 2* es una opción muy atractiva para cualquier amante del golf.

La flecha de la esquina superior derecha nos muestra la dirección y la fuerza del viento.



Entre los personajes ocultos hay estrellas de otros juegos como Sir Dan (*Medievil*) o *Gex.*







Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Velocidad ante todo

Hola, amigos de PlayManía. Felicidades por la revista y a ver si me respondéis. Tengo dinero para comprar un juego y no sé si elegir *Gran Turismo 2* o esperar a *Colin McRae 2*. También me gustaría saber si hay algún otro juego de Rally en el mercado que no sean ninguno de los *Colin*, *GT*, *V-Rally*, *Toca* o *NFS*. ¿Me recomendáis *GTa 2*?

Ángelo Sánchez Díaz (Las Palmas)

Sin duda, te recomendamos *GT2* que es el juego de coches más completo. De todos modos, de aquí a que salga *Colin 2*, el 9 de junio, te va a dar tiempo a ahorrar otra vez.

Si descontamos los juegos que mencionas, sólo quedan otro par de juegos de Rally, *Rally Championship* (que no es muy allí) y *Rally Masters* del que aún no hemos probado una versión final. Hazte con *GT2*.

Con respecto a *GTa2*, no es un juego de carreras, ya que tu tarea es cumplir misiones de la mafia conduciendo por una ciudad. Es muy largo y divertido, pero no impacta tanto (sobre todo en gráficos) como *Driver*, que tiene un planteamiento semejante.

Todo para la nieve

Hola, PlayManía, me gusta vuestra revista y tengo todos sus números. Quería que me recomendaseis un juego de snow. Tengo *CoolBoarders 2*. También quería preguntaros si hay algún juego de esquiar.

Héctor Gil Sierra (Tarragona).

Ahora mismo los dos mejores juegos de snowboard que puedes conseguir son *MTV Snowboarding* y *CoolBoarders 4*. *MTV* es más realista y tiene un control más suave y preciso. Sin embargo, *CoolBoarders 4* es más largo, completo y variado.

En cuanto a juegos de esquí ha habido algunos, pero bastante malos en general y están descatalogados.

Coolboarders 4

Aventuras y RPG

Hola, soy Javi, un adicto a los videojuegos de 15 años al que le gustaría saber qué juegos de Rol van a salir durante este año y qué se sabe sobre *Final Fantasy IX* para PlayStation, si saldrá o no y cómo será.

Javier Pérez Pajuelo.

Había una enorme lista de títulos previstos para estos meses, pero ha habido cancelaciones. De todos modos aún nos quedan títulos tan sugerentes como *Vandal Hearts 2* de Konami, que estará en castellano y no puede tardar mucho; *Suikoden II*, también de Konami, pero sin fecha ni traducción confirmada; *Dragon Valor* y *Legend of Legaia* de Sony, seguramente traducidos. *Chrono Cross* acaba de salir en Japón, es de Square y tiene una pinta tan espléndida que no nos extrañaría que Sony lo vendiera en España. Puede que haya más, pero no te lo podemos confirmar.

Sobre *Final Fantasy IX* se espera que se ponga a la venta en Japón para PlayStation en junio. Va a tener 8 personajes controlables, va a cambiar el sistema de los combates y parece que va a volver al estilo superdeformed de *FFVII* y con un ambiente fantástico-medieval semejante al de los comienzos de la saga. Aunque se han oído más rumores no hay nada más confirmado.

La PS 2 importada

Hola, PlayManía. Me gustaría felicitar a todo el equipo y, dejándonos de peloteo, plantearos una duda. Mi hermano quiere comprar la PlayStation 2 de importación y me gustaría saber, a parte de vuestra opinión, qué diferencias hay, y si los juegos españoles serán compatibles.

Christian (Barcelona)

Para empezar, la consola importada os puede costar por encima de 200.000 pesetas, lo que es una pasada si tenemos en cuenta que cuando se ponga aquí a la venta rondará las 60.000. Después, os vais a encontrar con el problema de la tensión eléctrica, ya que el voltaje en Japón es de 125V y en España de 250V. Es decir, si la enchufáis sin transformador la quemaréis. Luego está el tema de que ni tendréis apoyo técnico, ni garantía, ni ningún otro derecho propio de los consumidores. Otra cosa, aunque los menús del sistema operativo pueden ponerse en Inglés, el disco de utilidades está todito en japonés. Por último, los juegos europeos no son compatibles con la consola japonesa, con lo que ibais a tener que comprar la PAL de todos modos. ¿Sigues creyendo que es una buena idea?

LA POLÉMICA

La mejor manera de lucha contra la piratería

"Entiendo que la mejor manera de luchar contra la piratería sería bajar los precios de los juegos... Ya sé que el proceso de elaboración de un juego es muy costoso y que intervienen cientos de profesionales que trabajan durante meses y que esto requiere una inversión muy elevada en tecnología e investigación. Pero una vez programado el juego, que es lo costoso, lo mismo les da a las grandes multinacionales hacer 50.000 copias que 50 millones. Así podrían bajar los precios, la gente compraría más y a la larga los beneficios serían los mismos. Osea, que no me vengan con el rollo ese de que es imposible que sean más económicos. Además, ¿no dicen que esto va dirigido al público joven, que es el que menos poder adquisitivo tiene? No soy economista, pero pienso que bajar los precios sería una buena fórmula de luchar contra la piratería".

José Conesa (Valencia)

Respuesta de PlayManía: No te falta razón, pero en ese proceso intervienen más personas de las que crees y tomar la decisión general de bajar los precios afectaría también a mercados en los que no existe el problema de la piratería. De todos modos, aunque no es oficial, se oyen rumores de que Sony podría iniciar una campaña de bajada de precios en general. Para empezar, la propia Sony ya ha puesto en el mercado novedades, como *Colony Wars 3*, a un precio de 4.990 pesetas. A ver si la cosa se confirma...

Quejas, fútbol y aventuras gráficas

Hola compañeros, en primer lugar felicidades por la revista, sobre todo por las guías. Bueno, primero quejarme, soy de Jaén y no sé porqué demonios ponen a cualquiera en una tienda especializada, ¡mira que comparar *Metal Gear* con *Mission: Impossible*! Tenía que quejarme abiertamente, sin vosotros... Bueno, al grano. Por favor, ¿va a salir la segunda parte de *X-Files*, cuándo? Hay algún juego parecido en cuanto a temática (investigación policial) y dinámica (secuencias de vídeo, interrogatorios...) Acepto por cualquier cosa parecida. Sé que me excedo, pero ¿sacarán alguna vez un juego de fútbol con la riqueza de opciones de *FIFA 2000*, pero más realista y que no haya que marcar 10 goles para ganar?

Juan Cobo (Jaén)

Transmitimos tu queja y te diremos que no eres el único que se ha encontrado con algún "especialista" poco especializado al ir a comprar sus juegos. Es una pena, pero...

Con respecto a *Expediente X*, no hay prevista ninguna segunda parte, y hoy por hoy en PlayStation no hay aventuras gráficas basadas en el vídeo real. Sin embargo, es posible que disfrutes con *DiscWorld Noir* y su trama detectivesca, así como con algunas aventuras de Cryo como por ejemplo *China*, aunque son algo lentas y pesadas. *Discworld Noir* se diferencia en muchas cosas de Expediente X, (para empezar en la perspectiva) pero seguro que te gusta. Y si disfrutas interrogando...

Con respecto a lo del fútbol, primero que es difícil que nadie ofrezca más opciones que *FIFA* y segundo, cuando has jugado mucho con un juego de fútbol es fácil marcar 18 goles a la máquina. De todos modos, si quieres probar un gran simulador, aunque sin las opciones de *FIFA*, prueba *ISS Pro Evolution*, es lo más jugable, realista y divertido que hemos probado nunca.

ISS Pro Evolution

El Vídeo DVD de PS2

Hola, amigos de PlayManía. Tengo una duda con el DVD de PS2. Para poder acceder al DVD Vídeo se necesita un disco de sistema para la consola. ¿Vendrá con la propia consola o habrá que comprarlo aparte?

Daniel.

En Japón este disco de utilidades se ha vendido conjuntamente con la máquina, así que lo más seguro es que en España también se incluya con el paquete principal, donde además de la consola y este disco irán el Dual Shock 2 y la tarjeta de 8 Megas.

La duración de *RE3*

Me llamo David, tengo 17 años y quería, antes de nada, daros la enhorabuena por vuestra revista. Lo único que no me gusta de ella es que sale cada mes y me gustaría que saliera más a menudo. Ahí va mi duda. Quería comprarme un juego para Semana Santa y he pensado en *Resident Evil 3*, pero un amigo me ha dicho que se lo ha pasado en sólo 4 horas y temo gastarme tanto dinero en un juego si es corto. ¿Me podríais decir cuánto se tarda en pasárselo sin guía y las horas que se necesitan?

David M. (Madrid)

Gracias por tu apoyo, pero lo de salir cada menos tiempo... ¡Imposible! Bueno, a tu pregunta. Si eres un jugador hábil (seguramente es así) y no usas guías puedes tardar en terminar el juego unas 11 o 12 horas. Tu amigo es un fantasma. Si además quieres completarlo del todo, probar lo de los vestuarios, el juego de los mercenarios, tomar todos los caminos posibles y ver todos los epílogos, la cosa puede alargarse bastante. Ponle otras diez horas a saco. Si además juegas en el nivel difícil, súmale al menos 2 ó 3 horas más por cada vez que te lo termines.



Residen Evil 3

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **BOOKMARKS:** Los bookmarks son señales especiales de los archivos de Internet. Se utilizan para que podamos acudir a una página específica que ya hemos visitado antes sin tener que desplazarnos por el documento entero. Son como los marcadores de página de los libros, que sirven para indicarnos en que sitio nos hemos quedado.
- **BUS:** También conocido como bus del sistema, es el soporte físico por el que circula la información en los soportes electrónico-digitales como consolas y ordenadores. Salvando la distancia, el bus es como una carretera de doble sentido en el que los coches (la información) circulan transmitiendo las señales que mandan jugador y consola. Cuanto mayor sea la capacidad del bus, más información podrá circular. PS2 tiene un bus con una velocidad de 3.2 GB por segundo.
- **DITHERING:** Con este nombre nos referimos a una técnica que se utiliza en PS2 para disminuir la pixelación de los juegos, y que consiste en difuminar el color de ciertas texturas. Este efecto se utilizará mucho, por ejemplo, cuando nos acerquemos a las paredes.
- **DRAM BUS:** El DRAM Bus o Memoria de Acceso directo, es un bus especial por el que circula exclusivamente información gráfica. Antiguamente la información gráfica (geografía de los escenarios, ubicación de personajes) circulaba por los buses con otras informaciones (música, IA, etc). La introducción del DRAM Bus nos permitirá experimentar un notable aumento de velocidad en los juegos, y un mayor nivel en la calidad gráfica.
- **LOCALIZADO:** Con este término nos referimos a un juego cuyos textos y voces han sido traducidos y doblados a nuestro idioma. Vamos, que no le falta de nada.
- **MANGA:** Este es el nombre que se le da a los cómics japoneses, que se caracterizan por presentar un dibujo sencillo (que no simple) con fondos poco detallados y personajes con grandes ojos. Vamos, tipo Dragon Ball. Cuando un juego muestra estas características, hablamos de "look manga".
- **PCMCIA:** Es el nombre de un estándar de comunicación que sirve para conectar entre sí un sistema electrónico digital con un periférico. Tradicionalmente, este sistema ha estado asociado a los ordenadores personales portátiles.
- **TEXTURE INTERPOLATION:** Este es el nombre de otra técnica de PlayStation 2 para reducir la pixelación de los juegos. Consiste en asignar a los bordes de las texturas exteriores el color de las adyacentes.

Consultorio

¿Lucha libre y plataformas?

¿Qué tal por ahí, playmaníacos? En primer lugar quería felicitaros por vuestra fantástica revista. En segundo, quería preguntaros cuál es el mejor juego de lucha libre. El dinero no es problema ya que es un regalo. También quisiera que me recomendaseis un plataformas para mi hermano de 9 años. Ya tenemos *Tarzán*, *Rayman*, *Bichos*, *Rugrats*, *Astérix* y *Bugs Bunny*. Lo dejo en vuestras manos.

Miguel Portela Periera (Madrid).

La decisión está entre el *WWF Warzone* y el *Attitude*. El primero es más rápido, más jugable, pero el *Attitude* (que se parece mucho) tiene más movimientos y personajes, aunque es más lento.

Con respecto a lo de tu hermano, es obvio que os faltan títulos de la saga *Crash Bandicoot* (que están en Platinum) y de *Spyro*. Otro que le puede gustar mucho es el simpático *40 Winks*.

PS2 o PC

Hola, amigos. Lo primero es deciros que estáis elaborando la mejor revista del mercado y que os sigo desde el número 1. Ésta es mi pregunta: me van a regalar o bien una PS2 o un ordenador, ¿que me aconsejáis que elija?

Simón Díaz González (Asturias)

Si lo que tú quieres es jugar, lo perfecto es que te compres una PS2, y más si eres un jugador acostumbrado a consolas. Te va a resultar más barato, cómodo y seguramente también más gratificante.

¿Qué pasará con PlayStation?

Hola amigos de PlayManía. Tengo la PlayStation desde enero y o sé si comprar *Resident Evil 3*, *Gran Turismo 2* o *Medievil 2*? Además, estoy preocupado por si por el éxito que seguro que tendrá PS2, dejarán de sacar juegos "guays" para la actual. Confío en vosotros.

Javier Giménez Ceprián (Barcelona)

Vayamos por partes, aunque los tres juegos que mencionas son geniales, quizá el más recomendable sea *Gran Turismo 2* por lo larguísimo que resulta.

Con respecto a los juegos "guays" para PlayStation, por el momento no tienes que preocuparte: no sólo están saliendo grandes juegos en este momento, sino que para más adelante también hay previstas auténticas maravillas. Obviamente, con el tiempo dejarán de salir juegos para PlayStation, pero al menos durante dos años más seguirá teniendo lanzamientos más que interesantes.

Juego de rol, pero con acción

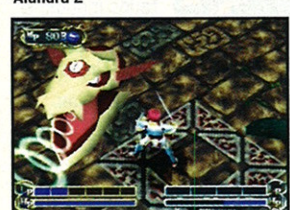
Hola playmaníacos. Me llamo Jon, tengo 13 años y quiero felicitaros por el gran esfuerzo que hacéis al sacar una gran revista cada mes. Acabado el peloteo, quiero comprar un juego estilo *Alundra*. Me da igual la dificultad, porque a mi lo que me importa es que no sea aburrido, que las peleas no sean como en *FF*, y sobre todo que sea largo y esté traducido.

Jon Casas Miranda (Vizcaya)

Bueno, pues nos lo has puesto muy difícil porque los Action RPG no se prodigan precisamente, y menos aún traducidos al castellano. De hecho, en junio se pondrá a la venta *Alundra 2* y no está muy claro que vayan a traducirlo. Lo único que te queda es *The Granstream Saga*, aunque hay que reconocer que no es una aventura demasiado difícil, ni excesivamente larga.



Alundra 2


The Granstream Saga

Bailando, me paso el día bailando...

Hola Playmaníacos. Para empezar deciros que sois la mejor revista de Play que he visto. Ahí va la cuestión: ¿para cuándo *Bust A Groove 2*? Estoy subiéndome por las paredes esperándolo, y ¿*Dance Dance R*? Gracias por vuestra ayuda y seguid así.

Jordi Gómez Montané (Barcelona)

Bueno, pues no se sabe nada de nada de ninguno de los dos juegos. *Bust a Groove 2* no aparece en los planes de Sony y a estas alturas no creemos que llegue a salir. El tema de *Dance Dance Revolution* dependerá mucho de cómo funcione *BeatManía* en Europa. Si este divertidísimo arcade de Konami funciona bien, es más que probable que la compañía pruebe suerte con *DDR*.

Problemas técnicos

Jubilar la consola

Hola amigos de PlayManía, me llamo Jaime, tengo 14 años y una PlayStation de las primeras que salieron y es muy, muy viejecita. El problema es que no me lee bien los CDs. A veces me los lee a la primera y otras tengo que resetear 20 veces para que funcionen. Esta es la pregunta: ¿espero a que salga PS2 o reparo la consola? Me han dicho en el PowerLine que cuesta 9.300 y un año de garantía, ¿qué hago?

Jaime Piñana Moreno (Baleares).

Si tienes intención de comprarte PlayStation 2 y crees que puedes aguantar con tu consola en el estado en que está, nosotros te recomendamos que aguantes. Al fin y al cabo, no falta tanto para el lanzamiento de PS2. Para que los juegos carguen mejor, prueba a poner la consola en vertical, o incluso a darla la vuelta totalmente. Parece una tontería, pero ayuda cuando el lector ya anda un poco tocado. Por supuesto, intenta limpiar bien los discos antes de ponerlos y evita las huellas de dedos (tienen mucha grasa) en la medida de lo posible. Si tienes un poco de cuidado, seguro que cuando jubiles tu PlayStation ya tienes la flamante PS2 entre las manos.

Mi tele se abomba

Hola, PlayManía. Tengo la PlayStation desde hace un año aproximadamente y desde los dos último meses vengo notando en el televisor donde juego habitualmente (de 21 pulgadas y unos 7 años) que la imagen se abomba de forma esporádica, lo que me impide leer ciertos rótulos. Lo peor es cuando empieza a pasar continuamente de la forma normal a la abombada: es mareante. ¿Puede ser por efecto de la PlayStation? ¿Tiene solución?, ¿será muy cara?

José Antonio Mendoza Blanco (Madrid)

Por lo que nos cuentas, parece que el tubo de imagen de tu apartado está en las últimas, y aunque tiene arreglo, lo más posible es que te salga más barato comprar una tele nueva que arreglar la vieja. Ya sabes, pide un presupuesto y mira a ver qué te conviene más. Ese tipo de averías se producen por el desgaste que sufre la televisión, independientemente de que éste sea por que pases todo el día viendo la tele o todo el día jugando. No te preocupes, que la consola no es la culpable.

Pioneer

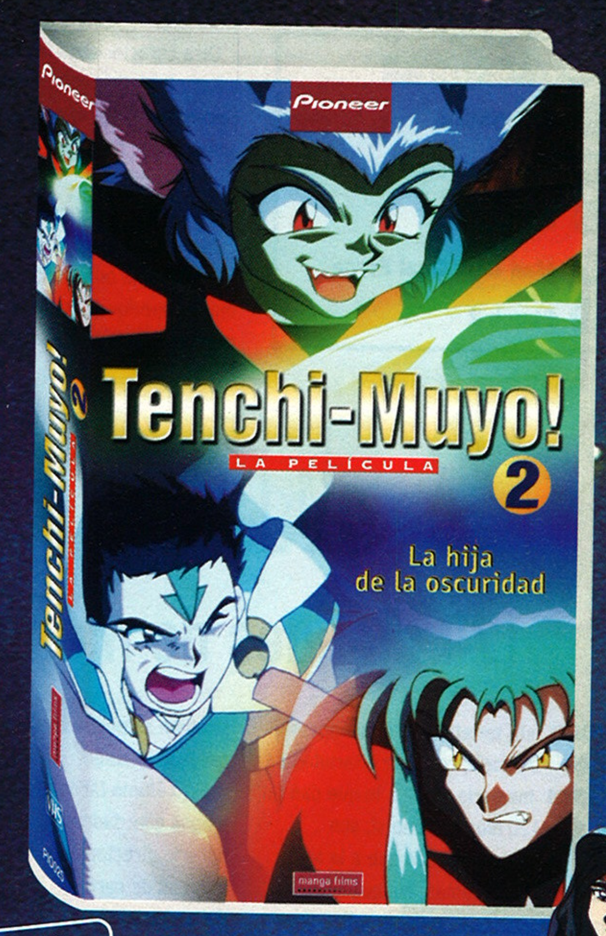
La marca del anime.

Tenchi-Muyo!

LAS PELÍCULAS 1 Y 2

¡Toda la calidad, humor, acción y emoción de la famosa saga Tenchi-Muyo!





A la venta a partir del 19 de Abril

Por fin a la venta en vídeo las películas inéditas en TV, no las dejes escapar.

Pioneer

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

V-Rally Pad Evolution

Opciones para todos los gustos

- Precio: **2.900 ptas.**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Teléfono: **91 329 42 35**
- Tipo: **Mando Analógico**
- Valoración: 

Como su nombre indica, la intención de este pad es incluir una serie de "evoluciones" que no vienen en el mando original de Sony.

Lo más llamativo es la inclusión de unos sensores de movimiento (ya vistos en el Tilt Force 2), que sirven para transmitir las órdenes sin necesidad de utilizar la cruceta o el stick analógico. Basta con mover el mando hacia los lados, delante o hacia atrás para conseguir que el personaje se ponga a andar. La precisión va a depender mucho de nuestro pulso, tanto que en muy pocos juegos se logra sacar el máximo partido a este sistema (algún simulador de coches o de vuelo). Si no queréis utilizar este sistema, con no activarlo basta. La sensibilidad de los movimientos se puede ajustar en 3 posiciones mediante una palanca situada en la parte superior del mando.

Otra característica incorporada en el V-Rally Evolution es la posibilidad de configurar y programar a nuestro antojo todas las funciones del mando, como cambiar el uso de los botones o aplicar varias acciones al mismo botón.

El diseño, aparte de ser bonito, consigue una adaptación a nuestra mano superior al Dual Shock de Sony, gracias a su tamaño sensiblemente más grande y a unas gomas adherentes que proporcionan un mejor agarre.

La calidad de la botonadura, cruceta y sticks analógicos es prácticamente idéntica al pad de Sony, los movimientos se realizan de forma precisa, las diagonales se ejecutan sin problemas y los botones responden a la perfección. No obstante, nos sigue gustando más la cruceta del Dual Shock.

Aunque preferimos jugar de la manera tradicional, con la cruceta o los sticks y no con giros de muñeca, y con la configuración original de los botones, nunca está de más tener otras opciones. Y en cuanto a opciones, este mando es el más versátil de todos los que hay para PlayStation. En tus "manos" está la decisión.

Los mejores

1º Dual Shock
2º V-Rally Evolution
3º Dual Impact
4º Mad Catz Dual Force
5º Shock 2



Además de ser cómodo y manejable, este pad incluye un montón de opciones extra como sensores de movimiento.

8 Mb Memory Card

120 bloques de memoria comprimida

- Precio: **2.990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Tarjeta de memoria**
- Valoración: 

Esta tarjeta distribuida por Aplisoft, contiene 8 tarjetas de memoria en una, lo que dan un total de 120 bloques. Eso sí, son bloques comprimidos lo que a la larga puede dar problemas, aunque hemos de reconocer que en las pruebas que hemos realizado no hemos perdido ninguna partida salvada.

En la parte superior de la tarjeta hay un display informando el número de tarjeta que se está utilizando. Para cambiar este número hay que mantener el botón select apretado, y con los botones L1 y R1, iremos cambiando a las distintas posiciones, algo que también se puede realizar una vez cargado el juego.

Esto último facilita la búsqueda de los juegos guardados, y es que al poder hacerlo directamente en el menú de carga de los juegos, éstos detectan automáticamente las partidas.

La tarjeta encaja sin ningún problema en la ranura de la consola, aunque no con la suavidad que lo hace la Memory Card de Sony.

En cuanto al tema de los datos comprimidos, lo único que os podemos decir es que si la tarjeta os diera algún problema, deberíais ir a la tienda y pedir que os la cambien por una nueva.

Teniendo en cuenta el precio, y que no nos ha dado problemas, nos parece una buena compra, aunque ya sabéis lo que pensamos de los bloques comprimidos...

Los mejores

1º 4 MB Real Memory Card
2º Blaze 4 MB
3º Mad Catz 1 MB
4º Memory Card Sony
5º 8 MB Memory Card

500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2000.

✂ Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play mania

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos y con un nuevo formato.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Juegos Arcade

Los imprescindibles

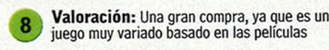
- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- FIGHTING FORCE 2
- MUSIC 2000
- TIME CRISIS (PLATINUM)

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.



↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.
↓ A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.



8 Valoración: Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

FIGHTING FORCE 2

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 Valoración: Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

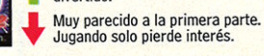


POY POY 2

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Jugando varios es realmente divertido.
↓ Muy parecido a la primera parte. Jugando solo pierde interés.



6 Valoración: Ver a cuatro jugadores arrojándose cosas a la cabeza es muy divertido.

ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando.
↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

6 Valoración: Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 13.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.




↑ Lo divertidísimo que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.
↓ Que no te guste ejercer de disc jokey o seas un torpe con las teclas.

9 Valoración: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.





POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

7 Valoración: Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Compañía: Empire **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Recrea a la perfección una máquina real de pinball.
↓ Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

6 Valoración: Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 Valoración: Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.
↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

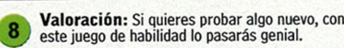
5 Valoración: Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



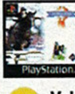
↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.
↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...

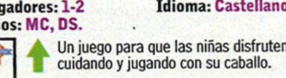


8 Valoración: Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

MARY KING'S RIDING STARS

Compañía: Midas **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



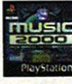


↑ Un juego para que las niñas disfruten cuidando y jugando con su caballo.
↓ Es muy simple y poco variado. Un educativo para los "peques"

6 Valoración: Especialmente indicado para niñas, les ayudará a responsabilizarse y divertirse.

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

– Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.



SPEC OPS: STEALTH PATROL

Compañía: Take 2 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



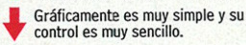
↑ La realista ambientación militar y el control de los soldados.
↓ Gráficamente es un poco feote y los enemigos son un poco tontos.

6 Valoración: Pese a sus tintes estratégicos y su buena ambientación cansa pronto.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

6 Valoración: Es un mata-mata sencillo, pero que divertirá de lo lindo a los más pequeños.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 Valoración: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

PAC-MAN WORLD

Compañía: Namco **Precio:** 5.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reencontrarse con uno de los personajes clásicos del videojuego.
↓ Pese a sus modos de juego, resulta un poco sosete.

5 Valoración: Recomendado para mitómanos y aquellos que quieran conocer a este clásico.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

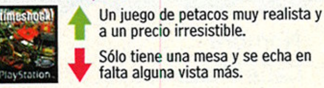


↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 Valoración: Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

PRO PINBALL: TIMESHOCK!

Compañía: Empire **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un juego de petacos muy realista y a un precio irresistible.
↓ Sólo tiene una mesa y se echa en falta alguna vista más.

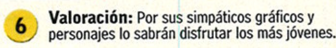
7 Valoración: Este es uno de los pinballs más realistas que puedes encontrar.

T'AI-FU

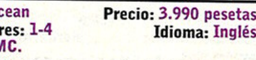
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Simpático beat'em up para los más pequeños.
↓ Resulta un tanto simple y termina por hacerse repetitivo.

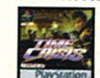


6 Valoración: Por sus simpáticos gráficos y personajes lo sabrán disfrutar los más jóvenes.



TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles

- ABE'S ODDYSEE (Platinum)
- APE ESCAPE
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- TOY STORY 2

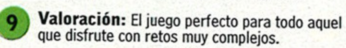
ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a enganchar de verdad.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles, ni pensar demasiado.

9 **Valoración:** El juego perfecto para todo aquel que disfrute con retos muy complejos.



BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

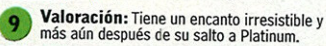
CRASH BANDICOOT 3 (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.





SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.

TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertidas y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

RISING ZAN

Compañía: Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.
↓ Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.

6 **Valoración:** Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.

40 WINKS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
↓ Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

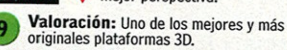
APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.





CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.



LOS PITUFOS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



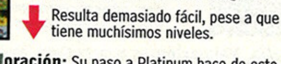
↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

SPYRO (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La amplitud de sus mundos 3D y la precisión del control del dragón.
↓ Resulta demasiado fácil, pese a que tiene muchísimos niveles.

9 **Valoración:** Su paso a Platinum hace de este plataformas uno de los mejores del momento.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.
↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

ABE'S EXODDUS

Compañía: GTI **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Su soberbio apartado gráfico. La complejidad de los puzzles.
↓ Muy parecido a *Abe´s Oddysee* y, por lo tanto, muy difícil.

8 **Valoración:** Un plataformas 2D sin igual. Ideal para los que busquen retos muy difíciles.

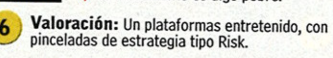
ASTÉRIX

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

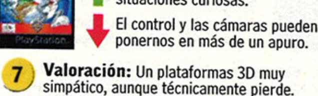
6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.



BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

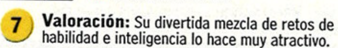
GEX: DEEP COVER GECKO

Compañía: Crystal Dinamics **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un plataformas 3D largo y lleno de sorpresas y distintos retos.
↓ Las cámaras a veces son un auténtico incordio.

7 **Valoración:** Su divertida mezcla de retos de habilidad e inteligencia lo hace muy atractivo.



LUCKY LUKE

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



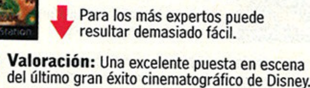
↑ Una simpática recreación pseudo 3D de las aventuras de Lucky Luke.
↓ El control no está bien ajustado y gráficamente resulta sosote.

6 **Valoración:** Ahora tiene un precio que permite pasar por alto sus defectos.

TARZÁN

Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

URBAN CHAOS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Ser policías nos oferta una gran variedad de misiones.
↓ Técnicamente es muy flojo, lo que influye en la jugabilidad.

6 **Valoración:** Es un juego muy divertido, pero para disfrutarlo hay que olvidar sus deficiencias.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)

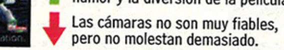
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.

7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

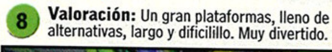
TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificililllo. Muy divertido.





Puzzles

Los imprescindibles

- BUST A MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

DEVIL DICE

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".



KURUSHI FINAL

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

POP N' POP

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

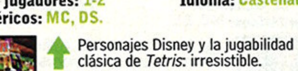


↑ Muchos modos de juego y no menos niveles para superar.
↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*.

6 **Valoración:** Es como *Bust a Move 2*, aunque menos absorbente y divertido.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

THE NEXT TETRIS

Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



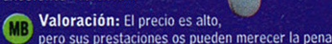
↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.

6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.



MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

MB **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

PS CHALLENGER

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Parecido a Dual Impact y al Dual Shock, pero no destaca especialmente por ninguna de sus características. No pasa de correcto.

B **Valoración:** Es muy parecido al Dual Shock, pero de calidad inferior.

V-RALLY PAD EVOLUTION

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 2.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.



MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

DUAL FORCE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 2.790 ptas.

No aporta nada especialmente interesante con respecto a Dual Shock, sólo su precio y ser compatible con Neg-Con.

B **Valoración:** Un buen precio, pero en prestaciones...

Shoot´em Up

Los imprescindibles

- COLONY WARS: RED SUN
- QUAKE II
- MEDAL OF HONOR

ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.

↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

ARMORINES

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras los dos grandes, *Armorines* es la mejor opción para amantes del género.



ASTEROIDS

Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

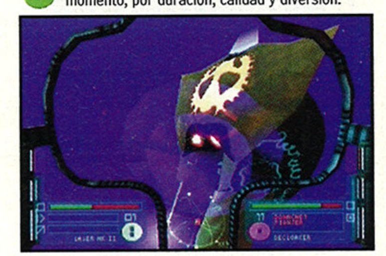
COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

9 **Valoración:** El mejor shoot'em up del momento, por duración, calidad y diversión.



DOOM (PLATINUM)

Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.

↑ El excelente control de Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.

6 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

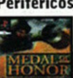


↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

MEDAL OF HONOR

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su jugabilidad clásica y sus cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

OMEGA BOOST

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El sólido y explosivo apartado gráfico. El diseño de los mechas.
↓ Para los más curtidos en el género puede hacerse corto.

5 **Valoración:** Un verdadero espectáculo visual plagado de momentos sorprendentes.

QUAKE II

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.
↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.

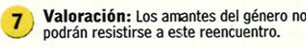
9 **Valoración:** es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.

R-TYPE DELTA

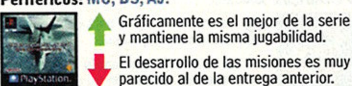
Compañía: Irem **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.



7 **Valoración:** Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.



Aventuras de Acción

Los imprescindibles

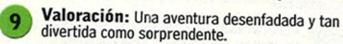
- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

MEDIEVIL 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.
↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.



9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

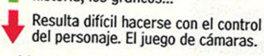


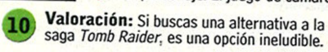
SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.





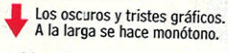
10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

TENCHU (PLATINUM)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.
↓ Los oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.



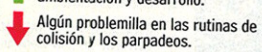
7 **Valoración:** Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

TOMB RAIDER IV

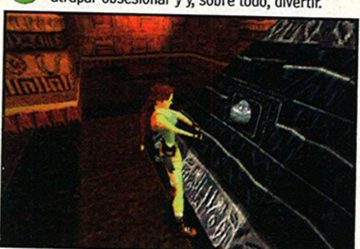
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.
↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.



10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.



007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.
↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.
↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

TOMB RAIDER III (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS, MC.

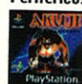


↑ Es el Tomb Raider más variado y también el más frenético.
↓ Carece de el ambiente tenso de otras entregas.

9 **Valoración:** Los seguidores de Lara pueden completar su colección a un excelente precio.

AKUJI THE HEARTLESS

Compañía: Eidos **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gran calidad gráfica y estupenda ambientación vudú.
↓ Demasiado lineal y repetitivo. Le falta cierto carisma.

7 **Valoración:** Estilo *Tomb Raider*, pero sin grandes retos de inteligencia y habilidad.

FEAR EFFECT

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un concepto de juego innovador, original y sorprendente.
↓ Tiene unos tiempos de carga que llegan a hacerse desesperantes.

7 **Valoración:** Es una maravilla técnica y digna de jugarse. Eso sí, ármate de paciencia.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.
↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

SYPHON FILTER

Compañía: 989 Studios **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...
↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

VAMPIRE HUNTER D

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS, MC.



↑ Su gótica ambientación y su estilo tipo *Resident Evil*.
↓ Sus defectos técnicos, especialmente de control, le restan enteros.

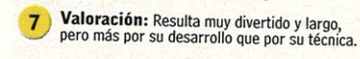
5 **Valoración:** Una pena que los defectos técnicos no nos dejen disfrutar a tope de su desarrollo.

CRUSADERS OF MIGHT &MAGIC

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La acertada mezcla de RPG con aventura 3D tipo *Tomb Raider*.
↓ Niveles muy repetitivos y apartado gráfico muy flojo en general.



7 **Valoración:** Resulta muy divertido y largo, pero más por su desarrollo que por su técnica.

MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.
↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.

8 **Valoración:** Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

MISSION: IMPOSSIBLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.
↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.

7 **Valoración:** Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.
↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.
↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

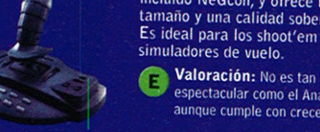


EAGLE MAX

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usar usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.





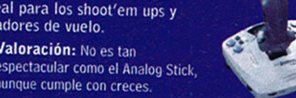


E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.



E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

ARCADE STICK ASCIIWARE

Distribuidora: Ascii **Precio:** 5.990 ptas.

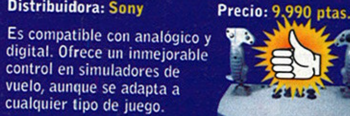
Está homologado por Sony, tiene una excelente calidad, una botonadura grande y es ideal para arcades de lucha y shoot'em ups.

B **Valoración:** Una gran opción para jugar a arcades y no está mal de precio.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.



E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de la máquinas arcade.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

DEVASTATOR

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.595 ptas.

Más pequeño que los demás, lo que no le resta comodidad, tiene la ventaja de tener los botones colocados como en el pad. Además, se pueden girar.

B **Valoración:** Ofrece una buena relación calidad precio y no es aparatoso.

Juegos de Velocidad

Los imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (Platinum)
- DRIVER
- F-1 RACING CHAMP.
- GRAN TURISMO 2

F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

Valoración (9): Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.



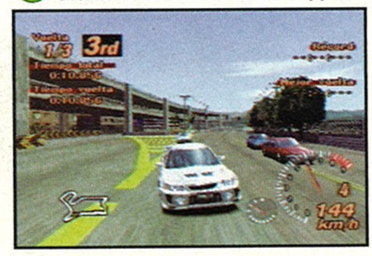
GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

Valoración (10): Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



SLED STORM

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es el primer título que nos permite conducir motos de nieve.
↓ El rebuscado sistema para realizar acrobacias.

Valoración (6): Participa en un divertido torneo de SnowCross realizando acrobacias.

TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.
↓ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

Valoración (7): Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

Valoración (8): Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

Valoración (8): Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Una gran calidad gráfica y muchos grados de dificultad.
↓ Que sea la temporada del 99, y que resulte en exceso sobrio.

Valoración (9): Más completo que F-1 2000, sin embargo, menos espectacular.



MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
↓ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

Valoración (7): Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

Valoración (6): Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

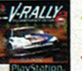


↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

Valoración (7): Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

V-RALLY 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

Valoración (9): Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

Valoración (8): Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



GTa 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

Valoración (7): No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

Valoración (7): Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

RIDGE RACER TYPE 4 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, NG.

↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

Valoración (9): Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.

Valoración (7): Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

SOUTH PARK RALLY

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un simpático arcade de carreras con los personajes de la serie.
↓ No llega al nivel técnico de otros arcades parecidos.

Valoración (6): Muy simpático y divertido, especial para seguidores de la serie de TV.

WIPEOUT 2097 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.



↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.
↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.

Valoración (7): Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.

DRIVER

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

Valoración (9): Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.

↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

Valoración (9): Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

Valoración (10): Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

DEMOLITION RACER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
↓ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

Valoración (5): Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

MÓNACO GRAND PRIX 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.
↓ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

Valoración (7): Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

Valoración (7): Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

SUPERBIKE 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Que tenga las licencias, pilotos y circuitos reales.
↓ Gráficamente es simplote y las carreras no son emocionantes.

Valoración (5): No hay un simulador de motos realmente bueno. Éste al menos, tiene licencias.

WIP3OUT

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

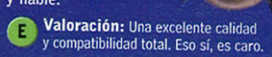


↑ La increíble sensación de velocidad que llega a transmitir.
↓ La elevada dificultad de algunos circuitos y competiciones.

Valoración (8): *Wip3out* es un paso de gigante dentro de la futurista saga de Psygnosis.

ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.



E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

MB **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.

MB **Valoración:** Parecido al Top Drive 2, pero nos decantamos por el 2.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.



E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación. Sin duda, un gran volante.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

FORMULA RACE PRO
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

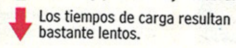
Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.

MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

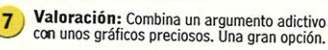
Aventuras Gráficas
Los imprescindibles
- AMERZONE
- ATLANTIS
- DISCWORLD NOIR

AMERZONE
Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.





▲ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
▼ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.



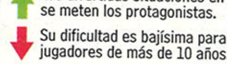
7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

ATLANTIS
Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

▲ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
▼ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

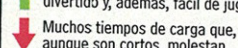
BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



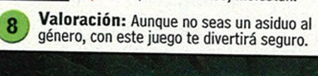
▲ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
▼ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

DISCWORLD NOIR
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
▼ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.



8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.



THE X-FILES
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, R.



▲ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
▼ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.



EGYPT 1156 B.C.
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

▲ El mismo motor de *Atlantis*, pero ambientado en *Egipto*.
▼ El acabado gráfico es pero que en Atlantis, y sigue siendo lento.

5 **Valoración:** Sólo recomendable para los que estén curtidos en estas lides y sean pacientes.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA
Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
▼ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

Estrategia
Los imprescindibles



- CIVILIZATION II
- THEME HOSPITAL
- THEME PARK WORLD

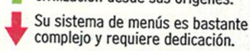
CHESSMASTERS II
Compañía: Mindscape **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

▲ Un juego de ajedrez con muchos niveles de juego.
▼ La visibilidad a veces no es buena. Está en inglés.

7 **Valoración:** Si te gusta el ajedrez esta es tu oportunidad de jugar contra los mejores.

CIVILIZATION II
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





▲ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.
▼ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.

8 **Valoración:** Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)
Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC, R.



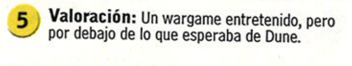
▲ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
▼ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

DUNE
Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.



▲ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.
▼ El feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.



5 **Valoración:** Un wargame entretenido, pero por debajo de lo que esperaba de Dune.

GLOBAL DOMINATION
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



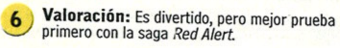
▲ Controlar todo el globo terráqueo para intentar atajar conflictos.
▼ Se termina haciendo monótono. Tiene pocas opciones.

5 **Valoración:** Aunque es tan original como divertido, no engancha durante mucho tiempo.

KKND KROSSFIRE
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

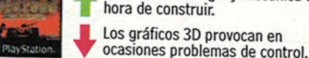


▲ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.
▼ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.



6 **Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

WARZONE 2100
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



▲ Combina estrategia y mecánica a la hora de construir.
▼ Los gráficos 3D provocan en ocasiones problemas de control.

7 **Valoración:** Interesante alternativa a la saga *Red Alert*. Sabe hacerse muy divertido.

POPULOUS III: EL PRINCIPIO
Compañía: Bullfrog **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.
▼ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.

8 **Valoración:** Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.



THEME PARK WORLD
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

▲ Contruir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
▼ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



THEME HOSPITAL
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

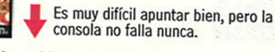


▲ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
▼ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

WORMS ARMAGEDDON
Compañía: Team 17 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

▲ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
▼ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.



7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

Arcades de Lucha

Los imprescindibles

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- WWF WARZONE (Platinum)

EHRGEIZ

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.



BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a las carencias citadas, es un título muy espectacular y jugable.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 3D, este título te hará pasar muy buenos ratos.



WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Con diferencia, las peleas para cuatro jugadores simultáneos.
↓ Pocas opciones y pocos ataques. Soso para un solo jugador.

7 **Valoración:** A falta de *Thrill Kill*, es el único juego de lucha para cuatro con toques gore.

DARKSTALKERS 3

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.
↓ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

8 **Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un excelente crossover con los mejores personajes de cada universo.
↓ No poder cambiar de luchador en cualquier momento.

7 **Valoración:** No llega a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, pero es muy divertido.

SF EX PLUS α (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores
↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

7 **Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

WWF MAYHEM

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



CABLE LINK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.



E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión si conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

juegos Deportivos

Los imprescindibles

- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000

ISS PRO '98

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



↑ Un divertidísimo y muy realista simulador a un precio...
↓ Que no tenga licencias reales y sólo ofrezca selecciones nacionales.

9 **Valoración:** En opciones y modos de juego está por debajo de *FIFA* y *Evolution*, pero el precio...

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
↓ Por desgracia son muy pocos en número.

8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
↓ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 **Valoración:** Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

FISHERMAN'S BAIT

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
↓ Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.

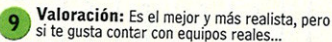
6 **Valoración:** Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

ISS PRO EVOLUTION

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.



9 Valoración: Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT



↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 Valoración: Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.



MTV SPORTS: SNOWBOARDING



Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

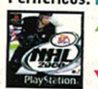


↑ Su ajustado sistema de control sabe hacerse adictivo.
↓ Le falta variedad de pruebas y escenarios.

7 Valoración: Dejando de lado algún desfase técnico, el sistema de juego sabe picar.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.
↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 Valoración: El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: Midway **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.
↓ Los gráficos no están muy logrados, y tiene un ritmo de juego muy lento.

5 Valoración: Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.
↓ No poder competir directamente contra otros skaters

8 Valoración: La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.

GAME MULTI CASE

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's si caja.

MB Valoración: Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CD's.

MB Valoración: Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.

E Valoración: Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER

Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.

MB Valoración: Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, cualquier fan de estos géneros debería contar con uno.

MB Valoración: Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

MULTI TAP

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

MB Valoración: Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.

NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.

↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.
↓ Se parece mucho a la anterior entrega.

9 Valoración: El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

NO FEAR

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...
↓ Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

6 Valoración: Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.

Juegos de Rol
Los imprescindibles

- FINAL FANTASY VIII
- GRANDIA
- SHADOW MADNESS

BLAZE & BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
↓ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

6 Valoración: Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

FINAL FANTASY VII

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 Valoración: Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

THE GRANSTREAM SAGA

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La libertad de movimientos en los combates y los entornos 3D.
↓ Su desarrollo resulta muy lineal y, para colmo, es muy corto.

7 Valoración: Aunque aporta unas cuantas ideas nuevas, ahora no deja de ser uno más.

PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.



MB Valoración: No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB Valoración: Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E Valoración: La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 2MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.500 ptas.



Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.

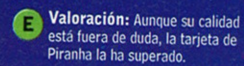
MB Valoración: Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha a roto moldes.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.





E Valoración: Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

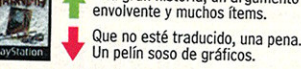


E Valoración: Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés





↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.
↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 Valoración: Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.



FINAL FANTASY VIII

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano

↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 Valoración: El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 Valoración: Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

WILD ARMS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.
↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 Valoración: Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

LUCAS ARTS • Beat´em Up



Estos son los cinco Jedis que podremos controlar inicialmente en *Jedi Power Battles*. A ellos se sumarán unos cuantos ocultos, como Darth Maul. Hasta se rumorea que Yoda también hará acto de presencia...

Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles

Más Star Wars que nunca

Coincidiendo con el lanzamiento mundial de Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma en vídeo, Electronic Arts tiene previsto sorprender a los usuarios de PlayStation con *Jedi Power Battles*, el nuevo juego de Lucas Arts inspirado en la taquillera película.

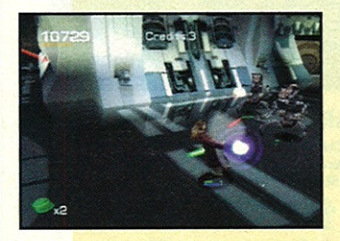
A diferencia del anterior juego basado en el film, *Jedi Power Battles* abandonará el género aventurero para destaparse como un frenético y divertido beat´em up plagado de saltos imposibles y detalles típicos de los plataformas. Los indiscutibles protagonistas serán Obi Wan Kenobi, Qui Gon Jin, Plo Koon, Adi Gallia y Mace Windu, cinco caballeros Jedi que utilizarán sabiamente su Fuerza y su espada de luz para poner fin a las pretensiones de la Federación de Comercio.

Para hacerlo aún más atractivo y variado a la hora de jugar, cada caballero Jedi estará dotado con sus propios ataques y combos con la espada de luz, diferentes habilidades con el poder de la Fuerza y constituciones físicas radicalmente distintas (unos serán más fuertes, otros más resistentes...). Eso sí, todos serán capaces de pilotar algunos artefactos mecánicos, como los tanques de batalla de la Federación, o devolver los disparos de los androides con sus espadas, lo que convertirá a *Jedi Power Battles* en el juego más espectacular de todos los basados en Star Wars.

Además, *Jedi Power Battles* se extenderá a lo largo de 10 gigantescos niveles inspirados en las localizaciones más impresionantes de la película, como los pantanos de Naboo o el desierto de Tatooine. En todas estas zonas podremos encontrarnos con numerosos jefes finales y todos los especímenes más representativos del lugar, como las escandalosas ranas Gungan, los moradores de las arenas o los diminutos Jawas, algo que conseguirá meternos de lleno en la ambientación del juego y que hará saltar de alegría a los seguidores de la saga espacial. Y eso por no mencionar la espectacular banda sonora, que incluirá todos y cada uno de los cortes que el inigualable John Williams compuso para la película.

Por si todo esto fuera poco, *Jedi Power Battles* nos ofrecerá un montón de minijuegos ocultos protagonizados por los personajes de la película (en uno de ellos controlaremos a Jar Jar Binks) y varios personajes ocultos, como Darth Maul. Serán unos extras que vendrán a poner de manifiesto el excelente trabajo que Lucas Arts y EA está realizando con este prometedor título.

Primera Impresión: MB 







No subestimes el poder de la Fuerza

Como no podía ser de otra manera, todos los Jedis que aparecerán en el juego contarán con un poder especial proveniente de la Fuerza. Por lo general, estos poderes serán muy útiles cuando nos encontremos rodeados de enemigos, y tendrán distintos efectos dependiendo del personaje que controlemos. Así las cosas, mientras que Qui Gon Jin, Obi Wan Kenobi, Mace Windu y Plo Koon utilizarán la Fuerza para realizar un ataque especial, Adi Gallia la empleará para dejar aturdidos a sus rivales con un efecto gráfico impresionante.





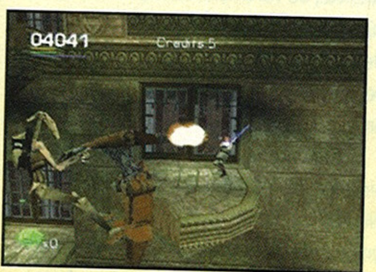


Todas las fases contarán, como mínimo, con un gigantesco jefe final de nivel. Todos ellos serán engendros mecánicos y especies raras del universo Star Wars.

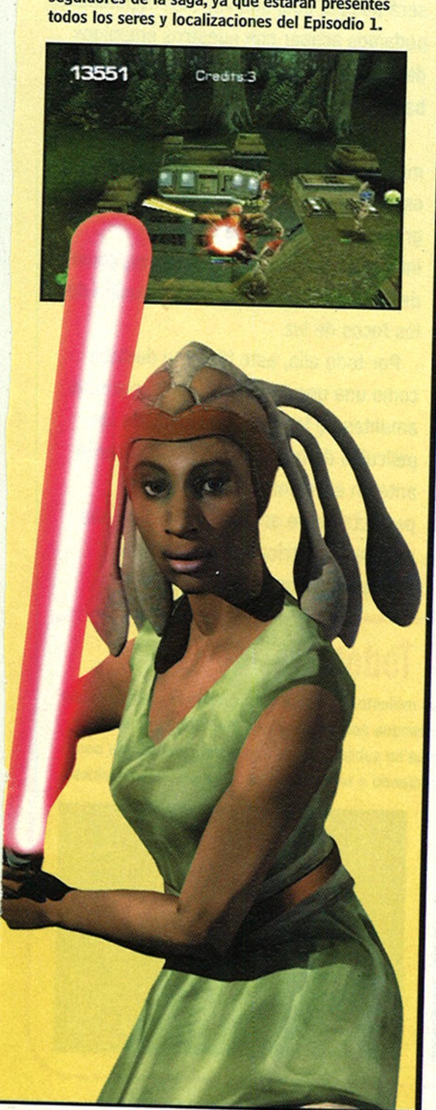




Uno de los aspectos más sorprendentes de *Jedi Power Battles* será la posibilidad de controlar algunos artefactos de la Federación de Comercio.



Jedi Power Battles llenará de satisfacción a los seguidores de la saga, ya que estarán presentes todos los seres y localizaciones del Episodio 1.



ELECTRONIC ARTS • Deportivo

Street Sk8er 2

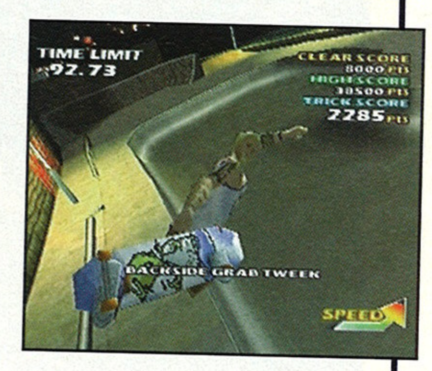
Continúa la fiebre por el monopatín

Street Sk8er incluirá un modo versus en el que jugaremos con un colega en una piscina vacía.



A lo largo del juego iremos ganando puntos extra con los que mejorar a nuestro skater.





Los aficionados al Skate pueden comenzar a relamerse de gusto ya que Electronic Arts está a punto de poner a la venta *Street Sk8er 2*, un título destinado a dar guerra al mismísimo *Tony Hawk´s*.

El juego nos ofrecerá la posibilidad de elegir entre varios skaters para lanzarnos a velocidad de vértigo por sólidos circuitos urbanos. Ciudades como Washington, Londres o Moscú verán redecoradas sus calles con todo tipo de rampas, cajas y empinadas curvas que tendremos que utilizar para realizar piruetas cada vez más espectaculares y en un tiempo límite.

Gráficamente, *Street Sk8er 2* será un título de gran calidad que mostrará amplísimos circuitos construidos con solidez y gran definición. Si bien es cierto que los personajes mostrarán una cierta rigidez a la hora de moverse (sobre todo al combinar piruetas), este pequeño fallo podrá perdonarse fácilmente gracias a la soberbia sensación de velocidad y espectacularidad general del juego.

Además, este título mostrará notables aciertos, como su sencillo sistema de control, su complejo editor de parques (para crear nuevos escenarios) y su sistema de puntos de experiencia, que nos permitirá mejorar las estadísticas de nuestros corredores.

Por todo ello, tenemos unas ganas locas de pillar una versión final de *Street Sk8er 2*, ya que promete ser una título divertido a más no poder y con posibilidades de convertirse en el mejor juego de Skate jamás realizado. Pronto lo comprobaremos.

Primera Impresión: 

UBI SOFT • Simulador de billar

Pool Academy

Billar para incondicionales

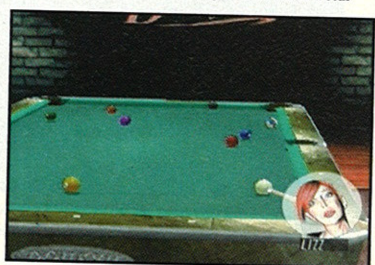
Ubi Soft se prepara para unirse a la "fiebre billarística" que asola nuestras consolas con *Pool Academy*, un título claramente concebido para excelentes jugadores de billar. Y es que en él nos enfrentaremos a varias de las modalidades más difíciles y extravagantes de este deporte, como el Bowlard, lo que nos obligará a meditar mucho nuestros disparos. De lo contrario no tardaremos mucho en ser eliminados por los rivales controlados por la consola, ya que aunque individualmente no serán muy duros, en todas las opciones tendremos que jugar contra seis al mismo tiempo, lo que disparará el nivel de dificultad del juego por las nubes.

En general el juego no muestra muchas opciones y gráficamente resulta algo soso. Habrá que esperar a ver si es capaz de medirse con los grandes del género.

Primera Impresión: 



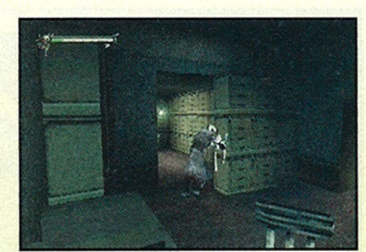
Antes de cada jugada, el asistente nos permitirá calcular sin problemas la trayectoria de la bola.



KALISTO • Beat´em Up

Nightmare Creatures 2

El terror siempre golpea dos veces


El toque aventurero lo ponen elementos como esta sala oculta detrás de un montón de cajas.


Si nos queda poca vida, habrá que cubrirse y esperar a que nuestro rival baje la guardia.

En su reducido repertorio de títulos para PlayStation, la compañía francesa Kalisto tiene uno de los beat´em ups más terroríficos que jamás hayamos visto: *Nightmare Creatures*. En él asumíamos el papel de un monje o de una acróbata circense que, a lo largo de 20 niveles distintos, debían librar Londres de todos los monstruos creados por el doctor Alistair Crowley. Ahora, dos años después de tan sugerente título, los chicos de Kalisto se preparan para obsequiarnos con una segunda parte destinada a superar a su predecesora.

Ambientado 100 años después, *Nightmare Creatures 2* nos volverá a enfrentar al malvado Crowley. En esta ocasión, no obstante, asumiremos el papel de Herbert Wallace, una víctima de sus experimentos que perdió la razón y fue internado en un manicomio. Nuestro objetivo será escapar del psiquiátrico y seguir el rastro del doctor brujo a lo largo y ancho de 8 gigantescos niveles repletos de ítems y enemigos. *Nightmare Creatures 2* mantendrá el estilo de juego de su antecesor, pero también incluirá ciertas pinceladas de aventura tipo *Resident* (como monstruos ocultos en armarios, o pasadizos secretos a los que accederemos empujando objetos) que le darán mucha más vidilla. Este rasgo, además, se verá reforzado por el mayor número de habilidades a disposición de Herbert, que no estará tan limitado en sus desplazamientos como los protagonistas de la primera parte.

El combate, a su vez, respetará el sistema rápido y desenfadado del primer *Nightmare* (con todo tipo de combos y golpes rápidos), pero también tendrá una importante novedad: los fatalities. Ahora será posible que, una vez bien vapuleados, podamos acabar con nuestros enemigos de un sólo golpe aunque aún les quede bastante vida.

Gráficamente, *Nightmares Creatures 2* mantendrá y reforzará la atmósfera oscura y tenebrosa del primer juego gracias a la adición de nuevos e interesantísimos efectos visuales, como el del goteo del agua o la redistribución de los focos de luz.

Por todo ello, este título se destaca como una opción muy atractiva para los amantes de los beat´em ups y de las películas de terror, que se encontrarán ante un excelente juego que unirá perfectamente ambas factores en una mezcla tan tétrica como divertida.

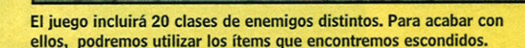
Primera Impresión: 



Un vengador Todoterreno

Sin duda uno de los detalles más molestos de *Nightmare Creatures* era que si nos despistábamos y caíamos a un estanque nos ahogábamos perdiendo una vida. En esta segunda entrega este defecto se ha subsanado, ya que nuestro personaje podrá nadar, bucear e incluso trepar, accediendo a terrenos de otra manera inalcanzables.




El juego incluirá 20 clases de enemigos distintos. Para acabar con ellos, podremos utilizar los ítems que encontremos escondidos.

CAPCOM • Lucha

Street Fighter EX2

Más polígonos para la saga

Todos sabemos que *Street Fighter* es una de las sagas más prolíficas dentro de los beat´em ups. De sus muchas series, la saga poligonal *EX*, programada por Arika, ha sido la menos aprovechada pese a encerrar un extraordinario potencial. Esta "sequía" dentro de la serie *EX* va a ser remediada muy pronto con la aparición de *SFEX2*.

Para esta secuela Arika ha retocado el sistema de juego y ha incluido una serie de mejoras que ampliarán las posibilidades de los combates. La más importante será el Excel o combo libre que nos permitirá ejecutar y combinar ataques de una manera mucho más rápida. En cuanto al plantel de luchadores, Ryu, Ken y compañía tendrán que plantar a cara a nuevos personajes dentro de la saga, así como a viejos conocidos, como Vega. Otra de las grandes sorpresas va a ser la recuperación de uno de los elementos más recordados de los primeros *Street Fighters*: los bonus. De este modo, al superar algunos combates, accederemos a unos niveles especiales en los que, por ejemplo, tendremos que destrozar un satélite a patadas.

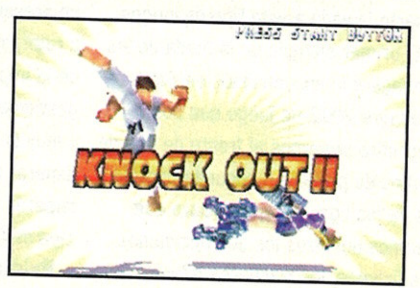
Gráficamente, *SFEX2* será muy superior a su antecesor, sobre todo en lo referente al diseño de los personajes y escenarios. Y en el plano jugable, seguirá siendo tan sencillo y asequible como el resto de la saga. Cuando tengamos versión final ya os contaremos si es tan bueno como parece.

Primera Impresión: B



Cuando ejecutemos el modo EX, el escenario cambiará de aspecto, y podremos realizar combos de una manera mucho más sencilla.





Exceso de Ketchup

Nightmare Creatures 2 incluirá fatalities al más puro estilo película de terror, espectaculares y con mucho jugo de tomate, pero estarán tan bien hechos que nunca serán desagradables. Además, como los malos son monstruos...







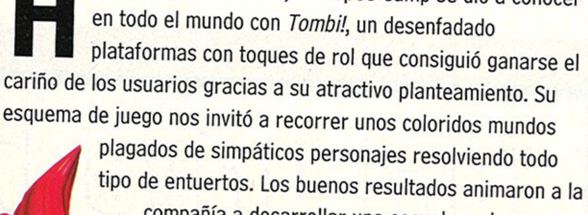




ELECTRONIC ARTS • Deportivo

Tombi 2: The Evil Swines

El regreso del chaval con el pelo rosa



Hace dos años escasos, Whoopee Camp se dio a conocer en todo el mundo con *Tombi!*, un desenfadado plataformas con toques de rol que consiguió ganarse el cariño de los usuarios gracias a su atractivo planteamiento. Su esquema de juego nos invitó a recorrer unos coloridos mundos plagados de simpáticos personajes resolviendo todo tipo de entuertos. Los buenos resultados animaron a la compañía a desarrollar una secuela en la que hemos podido encontrar una buena serie de atractivos cambios.

La diferencia más notable será el radical cambio en el apartado gráfico, pasando de las pseudo 3D a mundos y personajes completamente tridimensionales y genialmente recreados. A esto se sumará un abanico de armas y vestimentas mucho más amplio, 150 nuevas pruebas que superar y un amplio conjunto de minijuegos.

Quienes disfrutaron de las excelencias del primer *Tombi!* van a encontrar en esta secuela un juego mucho más grande, trabajado e ingenioso.

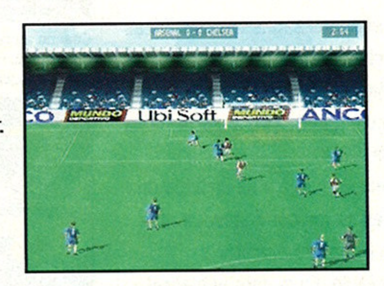
Primera Impresión: B


Tombi! 2 mostrará un aspecto totalmente poligonal, y nos dará la ocasión de recorrer paisajes llenos de colorido.

UBI SOFT • Manager de fútbol

Barça Manager 2000

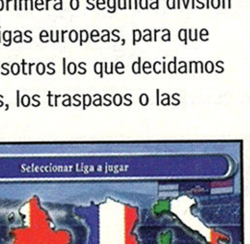
¡Gestiona tu propio equipo!

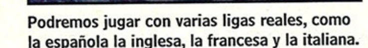


Nadie puede negar que el fútbol es el deporte que más se prodiga en consola, aunque, eso sí, en su faceta simulador. Por contra, no es frecuente encontrar juegos de fútbol que se centren en aspectos como fichajes, tácticas o entrenamientos. Sólo el reciente *Manager de Liga* nos ha permitido controlar un club desde esta perspectiva, lo que parece haber abierto la veda a este tipo de juegos.

El primer ejemplo de la moda de los managers la encontramos en *Barça Manager 2000*, un juego que nos permitirá ponernos al frente de uno de clubes de primera o segunda división de varias ligas europeas, para que seamos nosotros los que decidamos los fichajes, los traspasos o las competiciones en las que queremos participar. Para ello contaremos con un presupuesto que deberemos seguir a rajatabla, y que variará dependiendo de la importancia del club que gestionemos. El juego parece sencillo y muy completo, pero habrá que esperar para ver si es capaz de superar al espléndido *Manager de Liga* de Codemasters. Paciencia.

Primera Impresión: B





Podremos jugar con varias ligas reales, como la española la inglesa, la francesa y la italiana.



Al seleccionar una táctica habrá que intentar que se adapte al estilo de nuestros jugadores.

CODEMASTERS • Simulador de billar

World Championship Snooker

Tan real como la vida misma

Aunque en general el billar es un deporte muy famoso en nuestro país (tanto el americano como el español), la modalidad snooker no es muy conocida. En ella tenemos 15 bolas rojas y 6 de distintos colores, que hemos de meter alternando una roja, luego una de color, de nuevo la roja, etc.

Como puedes ver, esta modalidad de billar es más compleja, pero francamente más interesante una vez le has cogido el tranquillo y, gracias a *World Championship Snooker*, Codemasters nos permitirá practicarla y medir nuestras fuerzas contra varios de los mejores jugadores del mundo como Stephen Doherty, Mark Willians o Marco Fu. Menos mal que también nos enfrentaremos contra otros jugadores "menores" que nos permitirán pulir nuestra técnica...

World Championship Snooker incluirá varios modos de juegos distintos, desde campeonato a prácticas, pasando por un prometedor multijugador, que admitirá hasta a 16 jugadores. Si a esto le unimos un apartado gráfico soberbio, una interfaz muy sencilla (con asistente de puntería y todo) y una IA prodigiosa (los rivales no perdonan), coincidirás con nosotros en que éste título tiene todas las papeletas para convertirse en una opción irresistible para los amantes del billar. Pronto lo sabremos.

Primera impresión: B



Gracias a su sencillo sistema de control podremos calcular las trayectorias de nuestros tiros intentado ajustar al máximo.



ACCOLADE • Velocidad

Test Drive 6

A la sombra de Gran Turismo 2

La prolífica saga de velocidad de Accolade Test Drive se prepara para recibir un nuevo miembro de la familia, exactamente el sexto, que, como sus antecesores, no destacará por su apartado gráfico, aunque presentará una divertida jugabilidad y un amplio abanico de opciones y modos de juego.

Así, podremos optar por simples carreras de práctica, por un modo versus para dos jugadores, por complicados campeonatos o por espectaculares persecuciones policiacas. En todos ellos conduciremos coches de gran cilindrada que circularán a altas velocidades por algunas de las ciudades más importantes del mundo, esquivando el tráfico de las calles y luchando por un puesto en el podio que nos permita mejorar nuestro vehículo.

Test Drive 6 contará con un control asequible, con un apartado gráfico correcto y con una original construcción de los circuitos que pasarán por terrenos tan peliculeros como escaleras y parques. Vamos, que parece que el juego será capaz de hacer pasar un buen rato a cualquier amante de la velocidad.

Primera Impresión:  **B**



Uno de los puntos fuertes del juego será la gran cantidad de coches que nos permitirá escoger.

UBI SOFT • Velocidad

The Dukes Of Hazzard: Racing for Home

Igualitos que hace veinte años

A finales de los 70 y principios de los 80, la televisión y el cine se plagaron series y películas de absurdas carreras de coches, como las sagas de los Locos de Cannonball o los Dukes of Hazzard, en la que estará inspirado este título de Ubi Soft.

En esta serie se nos narraban las aventuras de dos primos que siempre terminaban envueltos en emocionante persecuciones donde los trompos, los saltos y los accidentes espectaculares estaban a la orden del día. Así las cosas, *The Dukes Of Hazzard: Racing for Home* será un movidísimo arcade de carreras en el que recorremos las carreteras del condado de Hazzard realizando tareas como escapar de la policía, ganar una carrera o transportar un objeto de un extremo al otro del condado. Aunque parece original, y tiene un buen aspecto gráfico, lo flojo de su control y su escasa dificultad pueden reducirlo a un título únicamente recomendable para nostálgicos de la serie.

Primera Impresión: R



Como si de un episodio de la serie se tratara, a menudo tendremos que huir de la policía.



SONY • Beat´em Up

Jackie Chan's Stuntmaster

Un juego muy peliculero

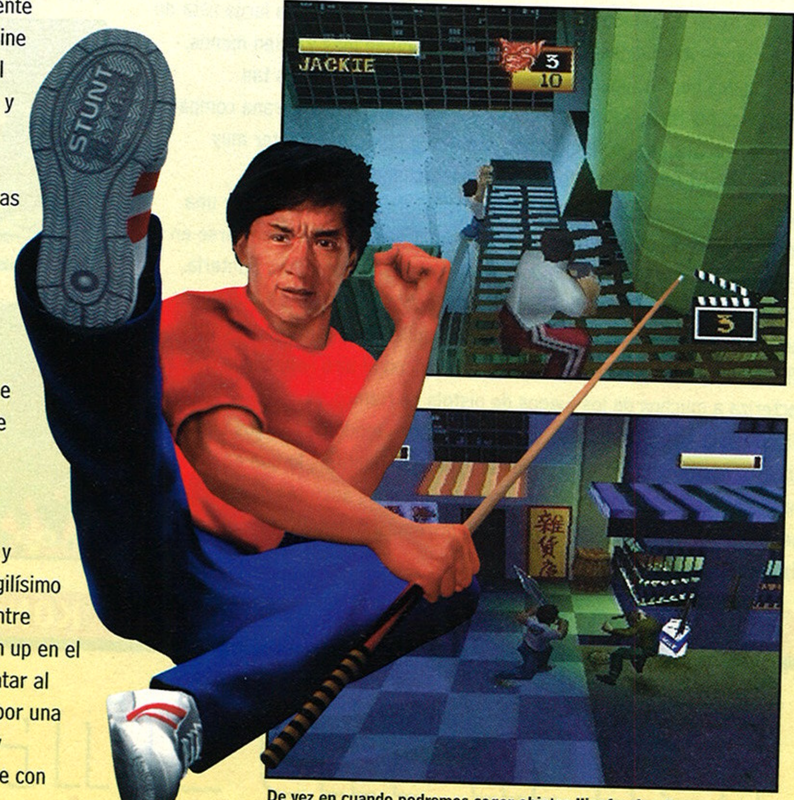
Cualquiera medianamente familiarizado con el cine de acción conocerá el nombre de Jackie Chan. Al fin y al cabo, este diminuto actor chino ha sido, tras Bruce Lee, el mayor difusor de las películas de artes marciales. O quizás más, ya que los largometrajes de Lee se limitan a distantes (aunque impecables) representaciones de golpes y katas, mientras que los de Jackie tienen un poco de todo: acción, personajes muy humanos y sobre todo, mucho, mucho sentido del humor.

Pues bien, basado en la vida y milagros de este simpático y agilísimo actor, muy pronto tendremos entre manos un divertidísimo beat'em up en el que nuestro objetivo será rescatar al abuelo de Jackie, secuestrado por una banda de mafiosos orientales, y recuperar un misterioso paquete con destino a un templo Shaolin.

De este modo *Jackie Chan's Stuntmaster*, nos llevará a recorrer distintas localizaciones de Hong Kong, mientras nos enfrentamos, con todo tipo de hilarantes golpes, a los numerosos sicarios que nos irán saliendo al paso. Y es que el juego será fiel en todos los aspectos al espíritu de las películas de Jackie. Así, los combates múltiples, los saltos imposibles, las fintas a los coches y la utilización de los objetos más insospechados como armas, estarán a la orden del día. Pero luchar no será nuestra única preocupación. También tendremos que superar multitud de obstáculos plataformeros, como fosos y desniveles, que nos obligarán a apurar en los saltos, amén de realizar acciones tan variopintas como rodar, trepar o colgarnos de una tubería.

Aunque el retraso que ha sufrido el juego ha sido amplio (ya os hablamos de él en los primero números de PlayManía), lo cierto es que ha merecido la pena. Y es que *Jackie Chan's Stuntmaster* promete convertirse en un beat´em up tan original como divertido que seguramente sabrá ganarse tanto a los seguidores del género como a los que busquen un juego ágil y simpático.

Primera Impresión: 



De vez en cuando podremos coger objetos "inofensivos" como pescados o salvavidas, y usarlos como armas improvisadas contra nuestros enemigos. Eso sí, habrá que aprovechar porque duran poco.







Jackie Chan tendrá muchos elementos propios de los plataformas, como los saltos imposibles y la recogida de ítems. Según el número de éstos que cojamos, al final de cada nivel obtendremos una puntuación.

NAMCO • Shoot´em Up

Ghoul Panic

¡Dispara a los fantasmas!


El juego contará con gráficos poligonales, lo que le hará más espectacular que *Point Blank*.

De todos es sabido que Namco tiene a sus espaldas una larga lista de excelentes juegos de pistola. Y es que, quién más y quien menos, todos hemos jugado alguna que otra partida a clásicos tan divertidos como *Time Crisis* o *Point Blank*. Pues bien, esta veterana compañía nipona se prepara para obsequiarnos con *Ghoul Panic*, un shooter muy parecido a *Point Blank*, pero con una ambientación más tenebrosa.

En él nos convertiremos en unos niños transformados en gatos por una malvada hechicera, que para volver a la normalidad deberán adentrarse en una casa encantada y superar todo tipo de pruebas de rapidez y puntería. Así, debemos prepararnos para disparar a oleadas y oleadas de fantasmas, esqueletos, arañas y demás criaturas de pesadilla, todo ello con un estilo gráfico desenfadado, pero muy espectacular, y con el aire simpaticón que caracteriza a muchos de los juegos de pistola de Namco.

Ghoul Panic estará traducido, contará con cinco modos de juegos distintos, y admitirá hasta ocho jugadores sin necesidad de multitap, lo que en principio promete hacerlo bastante atractivo para los amantes de este género tan poco prolífico. Pronto lo descubriremos.

Primera Impresión: B





KONAMI • Deportivo

NBA In The Zone 2000

Con toda la magia del mejor baloncesto

Konami vuelve a la carga con una de sus sagas deportivas más exitosas, *NBA in the Zone*, un simulador de baloncesto que busca el realismo en las jugadas y animaciones, pero sin renunciar a la espectacularidad de este dinámico deporte.

De hecho, este *NBA in the Zone 2000* volverá a apurar el factor arcade que en las últimas entregas había dejado un poco de lado, para conseguir que el ritmo de juego resulte mucho más rápido y vibrante, al tiempo que nos ofrecerá numerosas opciones y modos de juego. De este modo, tendremos la posibilidad de optar entre un modo simulador, más realista, y otro arcade donde podremos disfrutar al máximo de los momentos más espectaculares del juego. Por supuesto, tendremos a nuestra disposición todos los equipos y jugadores de la NBA, al tiempo que contaremos con un potente editor que nos permitirá crear el jugador que deseemos.

Gracias a todos estos factores, *NBA In The Zone 2000* no sólo promete convertirse en el mejor juego de la serie, sino en un simulador capaz de agradar a cualquier seguidor del baloncesto, ya prefiera el realismo o el espectáculo puro.

Primera Impresión:  MB







Podremos crear a nuestro propio jugador eligiendo su aspecto físico y sus habilidades.

3DO • Arcade

Army Men: Sarge´s Heroes

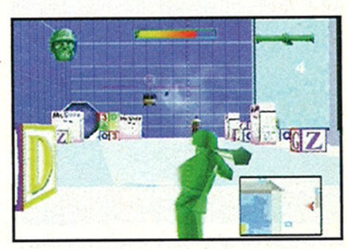
De vuelta a la trinchera

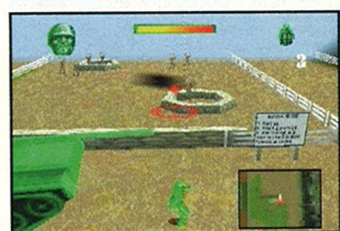
Parece que a los chicos de 3DO les gustan de lo lindo los juegos de guerra. A sus *Army Men 3D* y *Air Attack* pronto se les unirá *Sarge´s Heroes*, otro belicoso título de esta original saga.

Como en los juegos anteriores, volveremos a ser Sarge, un curtido soldado del ejército verde que deberá realizar todo tipo de misiones para derrotar al malvado ejército marrón. Como en *Army Men 3D*, la mayor parte de las veces Sarge se desplazará a pie por todo tipo de escenarios 3D recogiendo armas y acribillando a cuanto soldado enemigo se le ponga por delante. No obstante, en esta ocasión no estará solo, ya contará con la ayuda de otros miembros de su pelotón.

Por desgracia, salvando este detalle y que está totalmente traducido al castellano, el juego será casi idéntico a *Army Men 3D*, pero algo peor técnicamente: exceso de niebla, clipping, un control flojo... Esperemos que estos defectos sean subsanados en la versión final, y que los seguidores de Army Men podamos disfrutar de un buen juego de esta prometedora licencia.

Primera Impresión:  R


Sarge's Heroes nos emplazará en curiosas localizaciones como esta sala de juegos.



THQ • Deportivo

Brunswick Circuit Pro Bowling 2

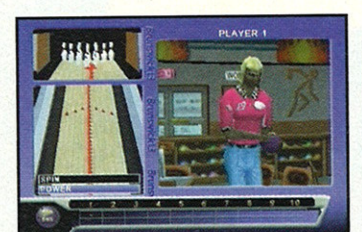
¡Nada como la bolera!

A buen seguro, nuestros más fieles lectores recordarán *Brunswick Circuit Pro Bowling*, un original simulador de bolos que apareció en PlayStation hace más o menos un año. Pues bien, ahora THQ está preparando una segunda parte que parece que no parece que vaya a portar demasiadas novedades al original.

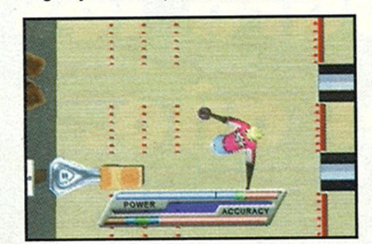
Al igual que su antecesor, *Brunswick Circuit Pro Bowling 2* presentará múltiples modos de juego (desde prácticas a campeonato) en los que tendremos que demostrar nuestra puntería y habilidad derribando bolos. Lo cual no será muy difícil, ya que el juego incluirá un sistema de control sencillísimo, que nos permitirá establecer fácilmente la potencia y la precisión de nuestros tiros, y que termina consiguiendo que fallar sea más una cuestión de prisas que de falta de habilidad.

El juego vendrá adornado con un apartado gráfico bastante cuidado y simpático, aunque excesivamente simple, sobre todo en el diseño de los jugadores, lo que parece seguir la tónica general del juego: la simpleza.

Primera Impresión: R



Antes de cada disparo deberemos precisar el ángulo y la fuerza que vamos a emplear.



INFOGRAMES • Manager de fútbol

Premier Manager 2000

De mayor quiero ser entrenador

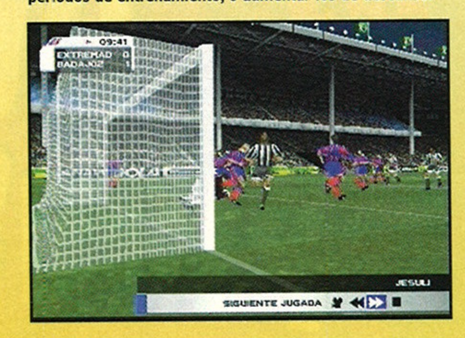
Decidida a aumentar su presencia en el terreno deportivo consolero, Infogrames se prepara para obsequiarnos con un simulador de entrenador de fútbol: *Premier Manager 2000*. En él nos pondremos al frente de un equipo europeo de Primera o Segunda División (podremos elegir entre las ligas de cinco países distintos) para, dependiendo del equipo que escojamos, luchar por la Copa de la Liga de Campeones o simplemente pelear por la permanencia en primera.

Una vez elegido nuestro club contaremos con una plantilla y un prestigio determinado que deberemos mejorar mediante una acertada política de fichajes, traspasos y estrategias sobre el campo. Si lo hacemos bien otros equipos se fijarán en nosotros y no tardarán en hacernos ofertas para que pasemos a entrenar sus plantillas. Este detalle parece dotar a *Premier Manager 2000* de un aire nuevo con respecto a los otros dos managers para PlayStation, *Manager de Liga y Barça Manager*. Para saber cuál es el mejor y más completo de todos tendremos que esperar a tener una versión final en nuestras manos. Mientras tanto, sabed que *Premier Manager 2000* nos ha parecido realmente interesante gracias a su sencillo sistema de control, su exhaustiva base de datos y su elaborada IA.

Primera Impresión:  B



Según la marcha del equipo podremos intensificar los períodos de entrenamiento, o aumentar los de descanso.



INFOGRAMES • Velocidad

Michelin Rally Masters

Compitiendo con los campeones

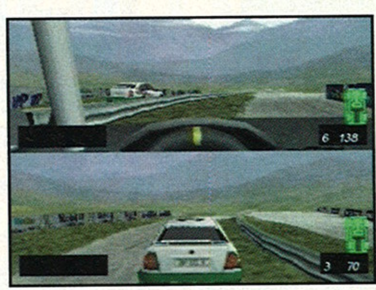
Los admiradores de los rallys pueden comenzar a dar saltos de alegría. Infogrames se prepara para sacar *Michelin Rally Masters*, un título que podría plantar cara al mismísimo *Colin McRae 2*.

El juego pondrá a nuestra disposición los mejores vehículos de la competición real y nos llevará a recorrer los tramos más famosos del circuito mundial. Por supuesto, enfrentándonos a todo tipo de inclemencias meteorológicas que afectarán notablemente al control de los vehículos.

Además de las opciones tradicionales (modo multijugador a pantalla partida, campeonato, carrera individual...) *Michelin Rally Masters* incluirá un modo especial llamado Carrera de los Campeones, en el que deberemos enfrentarnos a los mejores corredores del mundo en durísimos mano a mano.

La beta que hemos probado aún presenta muchas deficiencias, aunque todo parece indicar que la versión final podría resultar una sorpresa más que agradable.

Primera Impresión:  MB


El juego permitirá que dos jugadores compitamos simultáneamente a pantalla partida.



Play manía ...colecciónala

Nº 10 • Noviembre





Guías completas:
•SOUL REAVER •V-RALLY 2 •FINAL FANTASY VIII
Comparativas:
•Aventuras gráficas
Suplemento: Los bombazos de estas Navidades
•FIFA 2000, Tomb Raider, Dino Crisis, GTA 2...

Nº 11 • Diciembre



Guías completas:
•FINAL FANTASY VIII 2ª Parte •SHADOWMAN
Comparativas:
•FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
Suplemento: Guía de compras
•TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS

Nº 12 • Enero



Guías y soluciones:
•TARZÁN •EPISODIO I •BUGS BUNNY •FF VIII 3ª Parte
Novedad:
•TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Reportaje:
•Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2

Nº 13 • Febrero





Guías y soluciones:
•TOMB RAIDER IV •DINO CRISIS •FINAL FANTASY VIII
Novedad:
•GRAN TURISMO 2.
Suplemento: Los mejores trucos Platinum.
•Colin McRae Rally, Tenchu, Heart of Darkness.

Nº 14 • Marzo



Guía Práctica: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER IV (Final)
Comparativa: Los mejores juegos de SNOW a examen.
Reportajes:
•Juegos de acción: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
•El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
Suplemento: Vive las mejores aventuras. Broken Sword 2, Discworld 2, Amerzone, Atlantis, Discworld Noir, Expediente X.

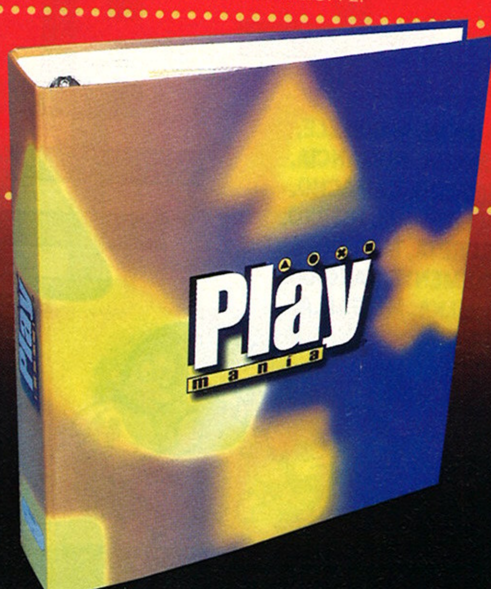
Nº 15 • Abril



Guía Completa:
•RESIDENT EVIL: NEMESIS.
Previews: Medievil 2, Syphon Filter 2, Alundra 2, Vampire Hunter, Silent Bomber.
Reportaje: Vuelve el circo de la Fórmula 1.
Suplemento:
•TODO SOBRE PLAYSTATION 2.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

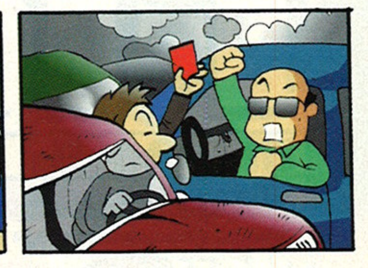
902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

Si quieres comprobar cuánto sabes de fútbol te recomendamos que pruebes a resolver estos pasatiempos. Si eres un entendido y nos mandas las soluciones correctas podrás ganar uno de los 15 juegos *Manager de Liga* que sorteamos PlayManía y Codemasters.

HUMOR





¿SABEMOS DE FÚTBOL?

ANTES DE CONSEGUIR UN JUEGO COMO *MANAGER DE LIGA* TE HAREMOS UNA PRUEBA-TEST PARA COMPROBAR SI SABES DE FÚTBOL. TE HARÁ FALTA... Señala con una X la definición correcta.

CANCERBERO
A Sinónimo de portero.
B Encargado de cuidar el césped.
C El mejor defensa del partido.

FÚTBOL PLAYA
A Cuando el campo está encharcado.
B Competición que se juega en la playa.
C Partidos que se juegan en la piscina.

BUITRE
A Dícese del delantero certero y eficaz.
B Jugador que se tira para simular falta.
C Famoso jugador del Real Madrid.

TIRÓN
A Acción de robar el balón.
B Tiro a puerta muy ajustado.
C Lesión muscular muy dolorosa.

ARIETE
A Pasillo que une vestuarios y campo.
B Voraz oruga que ataca al césped.
C Nombre que se da al delantero.

MARACANÁ
A Movimiento que realiza Djalminha.
B Si hay muchos jugadores junto al balón.
C Mítico estadio de fútbol brasileño.

BANDA
A Cualquiera de los laterales del campo.
B Grupo musical que ameniza el partido.
C Los periodistas de detrás de la portería.

ZAMORA
A Famoso jugador francés nacionalizado.
B Trofeo al portero menos goleado.
C Apodo del masajista del Betis.

CRUZADA FUTBOLERA

YA PUEDES IR CALENTANDO, PORQUE PARA DEMOSTRAR QUE ERES UN CAMPEÓN TIENES QUE RESOLVER ESTA CRUZADA CON ESTAS 15 PALABRAS.



PALABRAS:
JUANMI, MAKELELE, ANOETA, NUMANCIA, RIVALDO, CAMACHO, DELBOSQUE, HIERRO, IRURETA, TAMUDO, ANTIC, CLEMENTE, VANGAAL, ANELKA, MESTALLA.

BUSCA LOS ERRORES

COMO BUEN ENTRENADOR QUE QUIERES SER, TENDRÁS QUE TENER BUEN OJO Y CONTROLAR ESTA ENREDADA SITUACIÓN. ENCUENTRA LOS 12 ERRORES QUE HAY ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES. EL PREMIO MERECE LA PENA...




BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Manager de Liga* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de abril de 2000 y el 25 de mayo de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Codemasters y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....





CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190
AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE

MEMORY CARD ~~2.100~~ 1.990
TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA

JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX 3.990



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 ~~5.990~~ 5.900

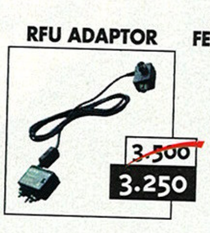


PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * ~~23.900~~ 21.900
* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490



RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT RACING 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO ~~6.990~~ 4.990



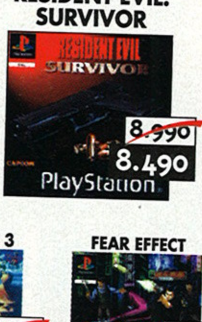
F1 2000 ~~7.990~~ 7.490



ISS PRO EVOLUTION ~~9.490~~ 8.490



MEDIEVIL 2 ~~4.990~~ 4.490



RESIDENT EVIL: SURVIVOR ~~8.990~~ 8.490



SYPHON FILTER 2 ~~6.990~~ 6.490



BICHOS ~~3.990~~ 3.490



COLIN McRAE RALLY ~~4.990~~ 4.490



COLONY WARS 3: EL SOL ROJO ~~4.990~~ 4.490



CRASH BANDICOOT 3 ~~3.990~~ 3.490



FEAR EFFECT ~~8.990~~ 8.490



FINAL FANTASY VII ~~3.990~~ 3.490

FINAL FANTASY VIII ~~9.990~~ 8.490

GRAN TURISMO ~~3.990~~ 3.490



GRAN TURISMO 2 ~~9.990~~ 8.490

GRANDIA ~~7.995~~ 7.490



HERCULES ~~3.990~~ 3.490





INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~3.900~~ 3.490



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 ~~9.490~~ 8.490



JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2 ~~7.990~~ 7.490



MANAGER DE LIGA ~~8.990~~ 8.490

MICKEY'S WILD ADVENTURE ~~3.990~~ 3.490

PRIMERA DIVISION STARS ~~7.990~~ 7.490



RALLY CHAMPIONSHIP ~~7.990~~ 7.490



RAYMAN ~~3.290~~ 2.990

RESIDENT EVIL 2 ~~4.490~~ 3.990

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS ~~8.990~~ 8.490



ROAD RASH JAILBREAK ~~7.990~~ 7.490



ROLLCAGE STAGE 2 ~~4.990~~ 4.490

SPYRO THE DRAGON ~~3.990~~ 3.490

SUPERBIKE 2000 ~~7.990~~ 7.490



TEKKEN 3 ~~3.990~~ 3.490



THEME PARK WORLD ~~7.990~~ 7.490



TOMB RAIDER III ~~4.990~~ 4.490



TOY STORY 2 ~~8.990~~ 8.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000 ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT

Lara, tú sí que sabes.

No hay otro personaje con tanta capacidad como Lara Croft para acaparar la atención de los medios. Que si una nueva aventura, que si una película, que si hay nueva modelo, que si se ha elegido actriz para que la encarne en el cine... Es noticia hasta cuando pasa a serie Platinum. Y es que Eidos siempre se las ingenia para concebir la mejor campaña de publicidad para su mejor inversión. Así, la pobre Lara Weller se ha tenido que someter a esta peculiar sesión de maquillaje para promocionar en Inglaterra el lanzamiento Platinum de *Tomb Raider III*. La ocasión lo merece y es que la señorita Croft es, junto a Crash, el personaje que más juegos tiene en la asequible serie Platinum.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 **20%** de descuento

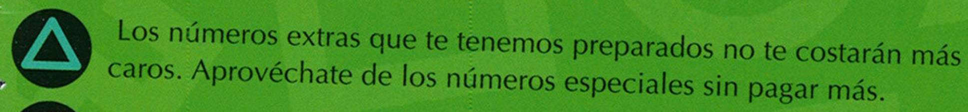
Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

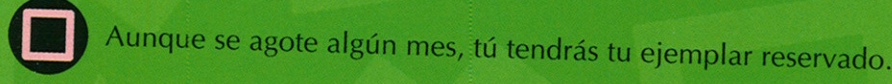
2 **Gratis** Una Memory Card de Sony

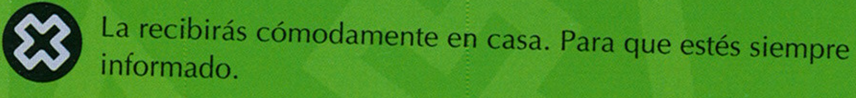


Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es


Medievil 2.
El terror más divertido.
Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta. Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.
MediEvil 2
PlayStation
Traducido al castellano
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Developed and Published by Computer Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.
TBWA